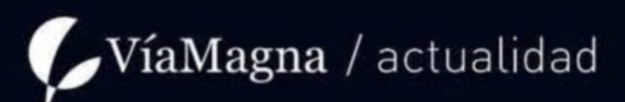
«Uno de los hombres
más admirados en el mundo
de la seducción...,
Mystery ha revolucionado
mi vida». **—Neil Strauss**
— autor de *El Método*
(The Game)

EL SECRETO

MYSTERY

ERIK VON MARKOVIK



EL ARTE SECRETO DE LLEVARSE MUJERES HERMOSAS A LA CAMA

El Método Mystery

EL CAMINO HACIA EL DOMINIO
DE LAS ARTES VENUSIANAS
POR MYSTERY

MANUAL DE LAS ARTES VENUSIANAS



Título original: The Mystery Method

Primera edición: Mayo 2007

ISBN-13:978-84-96692-34-3

Depósito Legal: M-19253-2007

Impreso en España / Printed in Spain

Impresión: Brosmac S.L.

Editorial ViaMagna
Avenida Diagonal 640, 6ª Planta
Barcelona 08017
www.editorialviamagna.com
email: editorial@editorialviamagna.com

He dedicado mi vida a explorar
y a entender a la humanidad.
El Método Mystery es mi humilde
aunque ambicioso intento de resolver
el mayor misterio del universo:

Las Mujeres.

A ellas dedico compasivamente esta obra.

Este libro fue escrito principalmente para un lector masculino, aunque aquellas mujeres con capacidad de discernimiento lo encontrarán agradablemente revelador en muchos aspectos.

«Si no puedes atraer a una mujer, eres,
según la definición del diccionario,
estéril».

~ Mystery

Prólogo

Sin remordimiento alguno, la Naturaleza eliminará tus genes de la existencia, a no ser que hagas algo ahora para aprender cómo atraer mujeres.
¿Tengo tu atención?

Bien, porque atraer mujeres es un asunto serio. Tú estás de acuerdo con esta afirmación, o, para empezar, no hubieras cogido este libro. ¡Pero sólo por ser un asunto de vida o muerte, no significa que el proceso de atraer mujeres no pueda ser súper divertido!

Si quieres ser multimillonario, necesitas una estrategia de probada eficacia para acumular riquezas ¿no es cierto? De igual modo, si quieres ser un Adonis, necesitas una estrategia de probada eficacia para transformar tu físico. Bien, ¿y qué ocurre si lo que deseas es tener mujeres hermosas, del tipo de las que ves en las revistas y en los vídeos musicales, colgadas del brazo o metidas en tu cama? En ese caso, el Método Mystery (MM) es la estrategia de probada eficacia que necesitas para crearte un estilo de vida lleno de ilimitadas posibilidades de elegir. Yo lo he creado y, si me concedes el privilegio, seré tu mentor personal, que se encargará de que domines mi método.

No es ningún secreto que he salido con algunas de las mujeres más bellas del mundo y no tengo reparo en decirlo (aunque la belleza física es sólo una de las muchas cualidades que busco en una compañera). Vamos, que nunca me he considerado un artista venusiano, ni debería hacerlo, pero siempre es halagador que los amigos me pregunten cómo he conseguido esas novias impresionantes. De modo que empecé a enseñarles de manera informal mi secreto para atraer. Armados con este conocimiento pronto ellos también consiguieron hermosas novias.

«Que las artes venusianas no definan tu vida, sino que la enriquezcan».
~ Mystery

A lo largo de los años, estas discusiones informales con amigos evolucionaron hasta convertirse en seminarios dinámicos y talleres muy movidos, llevados a cabo «sobre el terreno». Literalmente, llevé a hombres a clubes nocturnos y otros lugares de reunión social y los entrené en el mismo sitio para abordar y atraer mujeres sistemáticamente. He ayudado personalmente a cientos de hombres de todo el mundo a aprender aquello que su padre nunca les enseñó.

Es por eso que tengo el privilegio de compartir contigo más de 10 años de experiencia en la ciencia de la dinámica social y el arte del ligue con un abordaje en frío. Mi objetivo con el Método Mystery es acelerar notablemente tu proceso de aprendizaje, ahorrándote años de dolorosa frustración y soledad en el proceso.

Busca el sendero al dominio de las artes venusianas.

Afectuosamente,

Mystery
mystery@mysterymethod.com

EL MISTERIO DETRÁS DE CASANOVA

Si los maestros y los padres enseñaran las asignaturas en orden de importancia a los varones que reciben su «sabiduría», las lecciones de historia no invocarían a filósofos griegos y antiguos místicos, a presidentes y reyes, a guerreros y generales. En cambio, se concentrarían en Casanova, el amante más experto y exitoso de la historia. Nació en Venecia, Italia, en 1725 y murió en 1798, números que no revisten tanta importancia como los siguientes: según él mismo afirmaba, a lo largo de esos 73 años, Casanova gozó de relaciones eróticas con 122 mujeres durante sus viajes a través de Europa en carácter de clérigo, soldado, violinista y mago. En la Francia del siglo XVIII nadie lo superó en el juego de la seducción.

Casanova anotaba como Kobe Bryant[1], pero no seducía indiscriminadamente. Era increíblemente ambicioso y se llevaba a la cama solamente a aquellas mujeres cuyo valor las hacía dignas del ligue. Estas mujeres eran las perfectas TB10s

o casi 10 de la época: imagina a las modelos que aparecen en bikini en el *Sports Illustrated* en uno de los conciertos de Mozart, flotando de un grupo social a otro, lanzando discretas miradas por encima de abanicos ondulantes que ocultaban pronunciados escotes, con peinados intrincadamente esculpidos que se elevaban noventa centímetros por encima de sus cabezas. Eran mujeres extremadamente hermosas, en la cima de la escala social, aparentemente fuera del alcance de cualquiera que no perteneciera a la realeza.

Olvida los sonetos de Shakespeare, el *Discurso de Gettysburg*[2]o *Guerra y paz;* si Casanova no hubiera dejado tan sólo una autobiografía (muy popular, por cierto, hasta nuestros días) sino una guía de instrucciones detallada paso a paso acerca de sus conquistas sexuales, ésta se convertiría en el libro más codiciado de la historia, junto a las Sagradas Escrituras. ¿Qué no darías tú, o cualquier otro hombre, por acceder al secreto para seducir a mujeres hermosas? Tan sólo observa el atractivo atemporal del Kama Sutra y luego imagina, no una guía sobre posiciones sexuales exóticas, sino acerca de cómo atraer mujeres hermosas.

---

[1] Kobe Bean Bryant (1978), jugador estadounidense de baloncesto. Su posición es la de escolta y juega en Los Angeles Lakers dentro de la NBA, en la que está considerado uno de los mejores jugadores especialmente por sus dotes de gran tirador. (N. de la T.)

[2] El más célebre discurso de Abraham Lincoln, pronunciado en la Dedicatoria del Cementerio Nacional de los Soldados en la ciudad de Gettysburg, Pensilvania, Estados Unidos de América, el 19 de noviembre de 1863. Ha sido considerado uno de los más grandes discursos en la historia de la humanidad. Invocando el principio de igualdad de los hombres consagrado en la Declaración de Independencia, Lincoln redefinió la Guerra Civil como un nuevo nacimiento de la libertad para los Estados Unidos de América y sus ciudadanos. (N. de la T.)

Mi nombre es Mystery y he escrito esa guía, y la tienes en este momento entre tus manos. Como el principal Aven[3] que existe, soy lo más parecido a un Casanova moderno (aunque ya lo he «superado» en sus conquistas). Al igual que a mi predecesor, me encantan las mujeres. En realidad, me enamoro de todas. Pero eso no me hace único. Lo que me hace único es que, gracias a las técnicas de ligue que he llegado a dominar, mi amor siempre es correspondido. Y estoy aquí para mostrarte cómo lograr el mismo éxito.

El algoritmo para conseguir mujeres

Las artes venusianas (las artes del amor) no sólo fueron excluidas de tu plan de estudios, en realidad, probablemente son la única disciplina con la que los profesores no intentaron atiborrar tu cerebro mientras pasabas de la niñez a la adolescencia y luego a la edad adulta. Reconozcámoslo, cuando estudiabas álgebra en la escuela, los únicos números que realmente te interesaban eran las medidas de la chica del suéter ajustado y los dígitos que necesitabas para llamarla por teléfono. Esos números representaban algo sobre lo que valía la pena poner las manos.

Entra al mundo del Método Mystery. Si alguien está enfermo y quiere recobrar la salud, necesitará adoptar un algoritmo sobre cómo hacerlo, quizás con una nueva dieta o un régimen de ejercicio físico. Si alguien no tiene dinero y desea obtenerlo, será necesario que adopte un algoritmo para generar riqueza, quizás gracias a una nueva cartera de inversiones. De modo similar, en lo referente a las relaciones, si una persona no tiene éxito y quiere alcanzarlo, necesitará adoptar un algoritmo para el éxito. Yo he inventado ese algoritmo.

Soy tu maestro y este libro es tu guía para percibir los patrones de las interacciones sociales dinámicas y luego aprender a usarlos a tu favor. El estudio de este cuerpo de conocimiento, llamado dinámica social, se ha convertido en mi principal ocupación, particularmente en cuanto se aplica al mundo del ligue. Se trata de algo más que de seducir y lograr conquistas sexuales; también abarca el entablar amistad tanto con hombres como con mujeres. Pero no te equivoques; se trata, ante todo, de acostarte con más mujeres de las que nunca has soñado que fuera posible, suponiendo que es eso lo que deseas. Y no simplemente llevarte a la cama a alguien, sino, como Casanova, acostarte con esas bellezas que siempre han parecido estar fuera de tu alcance. En su caso, las aristócratas; en el tuyo, las mujeres que ves caminando por las pasarelas con tacones de aguja, en brazos de atletas profesionales y celebridades y en las páginas de *Playboy* y *Maxim*. Tú puedes tener a esas mujeres. El Método Mystery puede dártelas.

---

[3] Aven: Acrónimo de *Artista Venusiano*. (Ver Glosario al final del libro.)

Dominar la ciencia del cortejo

El Método Mystery (MM) te proporciona una estrategia paso a paso que estructura el «cortejo» (término pintoresco y anticuado que designa la secuencia de eventos que culminan con un hombre acostándose con alguien) para alcanzar el éxito. Antes que yo, nadie había definido el cortejo como una estructura predeterminada que tiene varias fases. A través de años de estudio y experimentación he identificado un proceso que se inicia en el momento en que te acercas por primera vez a una mujer que te interesa. A partir de ahí generas atracción en ella, mediante el uso de una habilidad finamente calibrada para influenciar (no para manipular; hay una gran diferencia), habilidad que este libro te ayudará a desarrollar. El siguiente concepto es enormemente importante: la atracción viene antes que la seducción. Pero, aunque necesaria, la atracción no es un fin en sí misma. Luego necesitas generar confort con esta mujer que es ahora tu objetivo (como descubrirás, atracción y confort son igualmente necesarios para llegar al juego final: tener sexo). Mientras enseño «a cortejar», el proceso de generar atracción y confort probablemente se lleve a cabo en varios lugares de reunión (por ejemplo en un bar, un restaurante) camino al destino final, que será probablemente tu cama o la de un cuarto de hotel. Sin embargo, eso no sucederá hasta que no crees excitación sexual al culminar la fase de generación de confort y luego des inicio a una relación sexual a través de la seducción.

Eso es lo que hace el Método Mystery. Éste es un algoritmo avanzado que yo elaboré a lo largo de 13 años. Lo creé a través de años de prueba y error, porque tuve que hacerlo. Cuando yo comencé no existía guía alguna como la que tienes ante ti. No pude darme el lujo de comprar un libro como éste, de asistir a un seminario, o de buscar en Google la palabra «Aven». Armado sólo con ignorancia y deseo salí «al terreno», ya que era allí donde estaban las chicas. Avancé paso a paso. Aprendí primero cómo no debía «abrir». Una vez que aprendí a abrir, también descubrí empíricamente que en lugares públicos las tías buenas rara vez, si es que alguna, están solas. Por lo tanto, tuve que volverme hábil para abrir un grupo entero y todo lo que esto implica, hasta lograr un sistema para seducir mujeres, caracterizado por ser exhaustivo, estar probado sobre el terreno y listo para usar.

Sinceramente, si hubiera leído una guía como ésta en mis inicios, me habría ahorrado unos siete años de sufrimiento y confusión.

Desde su concepción, el Método Mystery ha sido modificado por algunos de mis amigos más íntimos, la mayoría ex alumnos míos que se pusieron al día usando mis técnicas hasta llegar a convertirse en artistas del ligue por derecho propio. Del mismo modo que mis estudiantes aprendieron de mí su habilidad, yo he aprendido mucho de ellos y las nuevas percepciones que ellos

adquirieron «sobre el terreno» han mejorado mi propia metodología. Como en todo sistema de autosuperación y transformación personal, en el Método Mystery constantemente se están introduciendo mejoras. El método siempre estará desarrollándose, ya que la gente que lo usa también está en constante cambio. Para mantenerlo actualizado de acuerdo con los últimos datos empíricos disponibles, introduzco mejoras al sistema sistematicamente cada seis meses sin falta. Puedes mantenerte actualizado acerca de mejoras y descubrimientos a través de nuestro sitio web www.mysterymethod.com.

Descubre el Secreto para seducir mujeres hermosas

Si sigues el Método Mystery como lo explica este libro, podrás literalmente seducir a cualquier mujer que conozcas (sin importar lo atractiva que sea ni lo inalcanzable que parezca) dentro de las cuatro a diez horas posteriores al primer encuentro, siendo siete horas el promedio de tiempo en el que ocurre la seducción, lo cual da origen a lo que yo llamo la Regla de las Siete Horas (recuerda que esas siete horas no necesariamente deben ser consecutivas, aunque a veces puede ser así). Como señalé antes, generalmente el llegar del cortejo a la seducción requiere cambios de lugar, los cuales deben concertarse a través de los denominados puentes temporales; hablaremos de éstos últimos más adelante).

Seducir a cualquier mujer en siete horas… ¿cómo es posible eso? La razón de que el Método Mystery dé resultado, y además lo haga rápidamente, es que define el proceso natural de cortejo, desde el primer encuentro hasta el sexo, que ha sucedido en todas y cada una de las historias de amor sobre las que has oído, leído o que hayas experimentado en tu vida. Refleja verdades universales y el curso natural de los acontecimientos; lo he diseñado hacia atrás, basándome en mis propios éxitos. Yo iba a un lugar, «hacía» una novia y luego pensaba: *Vale, ¿cómo lo hice?* Es así como determiné y desvelé el sinnúmero de modelos cognitivos que definen el cortejo.

Bien, ahora probablemente estés pensando: *Por supuesto que me gustaría generar atracción y confort con una hermosa mujer, pero cada vez que abordo a una, se deshace de mí antes de yo haber logrado terminar la segunda o tercera frase.*

Este es el secreto, y uno de los más asombrosos del Método Mystery por lo contraintuitivo y porque contradice aquello que durante toda tu vida has creído que debía hacerse para atraer mujeres hermosas. Para que los amigos de la mujer en cuestión te permitan intentar atraerla, en primer lugar debes descalificarte como un potencial pretendiente de ella. Si no lo haces, ella supondrá, sólo porque la abordaste, que estás intentando ligar. Y si efectivamente, lo estás, ella sabrá que la consideras como alguien de alto

valor. Y si su valor es alto, lo más probable es que sea más alto que el tuyo. En otras palabras, te considerará de escaso valor y serás penalizado, no sólo por aproximarte a ella, sino también por ser agradable. Llegado ese punto, ya has transmitido que no vales la pena.

Te enseñaré cómo evitar esta trampa usando el Método Mystery. En vez de precipitarte ciegamente dentro de un grupo de mujeres y descalificarte de inmediato al ser considerado como potencial pretendiente, aprenderás cómo ganarte a esas mujeres durante los primeros minutos, lo cual te permitirá demostrarles un alto valor.

Por supuesto, este libro te presentará con todo lujo de detalles las técnicas para demostrar alto valor, desde el *pavoneo* (vestirse de modo extravagante) y la preselección (exhibir otras mujeres delante del «objetivo», lo que a menudo genera una trama de celos en tu juego de seducción) hasta la prueba social (mostrar que otras personas que pertenecen al *set* de ella te consideran como alguien de hacer sutiles comentarios negativos que llevan a tu objetivo a bajar la guardia y la hacen cuestionarse su propio valor, aumentando relativamente el tuyo). Incluso hay una sección especial acerca de demostrar valor a «armas alquiladas» (término que describe a las mujeres contratadas por su belleza, como las bailarinas exóticas, *barwomen*, bailarinas *gogó*, azafatas y modelos) y luego ligar con ellas.

En realidad, a lo largo de todo el libro, relleno la estructura del cortejo conocerse-tener sexo que yo he «descubierto» con inmensas cantidades de material y tácticas venusianas, para que puedas completar los objetivos de cada fase. Pero voy aún más allá al agregarle una tercera parte al libro para mostrarte cómo personalizar tu juego, ayudándote a crear y luego transmitir una identidad cuyo estereotipo supone un alto valor.

Lo último que quiero hacer es convertirte en un Aven «prefabricado». Si es necesario, yo seré el primero en cambiar el libreto normal, lo cual hice recientemente para ligar con una súpermodelo que estaba sentada en un club con otras siete personas. Rompí a propósito una de mis reglas al ocuparme sólo de ella hasta que la mayor parte del grupo se hubo marchado y mi objetivo se quedó junto con otras dos personas, convirtiéndose en parte de un *set* tres. Al haber abierto un set cuatro contiguo (mixto, dos chicos y dos chicas) desarmé a los tíos, obtuve dos tías como prueba social y para generar una trama de celos y…*¡Voila!* conseguí mi súpermodelo.
¡Una vez que hayas dominado las técnicas que presento aquí, podrás conseguir resultados igualmente espectaculares!

Generar un misterio

Puedo hacerlo para ti porque lo he hecho para mí mismo. Lo creas o no, cuando era más joven, yo era en realidad una persona extremadamente tímida. No es de extrañar que me haya sentido fascinado por la magia. Me encantaba ocultarme detrás de ella; me proporcionaba una máscara social que me protegía al interactuar con los demás. La magia me proveía de rutinas prediseñadas que tenían un fuerte impacto emocional.

El momento decisivo llegó en los últimos años de mi adolescencia, antes de los veinte, cuando viajé a Florida para presentar mi espectáculo de magia a bordo de un crucero. Antes de que me llegaran a incluir en el programa de espectáculos del barco, empecé a ganar más dinero haciendo magia ambulante en los restaurantes. En realidad me fue tan bien que nunca embarqué a bordo del crucero.

Lo más importante de esa experiencia es que me enseñó una serie de conceptos fundamentales. Por ejemplo, que en ese entorno no es aconsejable simplemente caminar hasta una mesa de extraños y decir: *«Eh, hola. ¿Os apetece ver un poco de magia?».* Lo más fácil para alguien en esa situación es decir que no. Por lo tanto tuve que idear una serie de técnicas para parecer «un tío que mola» y, de ese modo, que en realidad el público quisiera que estuviera allí. Luego debí interiorizar las reglas que desarrollé para mejorar como resultado de la repetición. Finalmente, me hallé en posesión de un conjunto de habilidades sociales que realmente mola.
Luego me di cuenta de que podía quitar la magia de esas rutinas y que aún conservaban su impacto. De modo que empecé a trabajar en mi habilidad para desarrollar historias y tramas con las que pudiera cautivar a un grupo y así surgió la base para la idea de elaborar rutinas y usar material enlatado. Entonces empecé a enseñarles estas habilidades a mis amigos.

Ellos llegaron a dominarlas y también tú puedes hacerlo. Si estás pensando: *Sí, eso te dio resultado a ti, pero conmigo nunca va a funcionar; yo soy un friki*, no te preocupes. Yo también era un *friki*». La verdad es que, hablando en general, los *frikis* son individuos inteligentes que simplemente aún no han aplicado esa inteligencia a los escenarios sociales; por lo tanto, presentan deficiencias en esa área. Para empeorar las cosas, la sociedad que nos rodea, a primera vista parece realmente caótica. Pero cuando ves a todos los otros seres humanos como hermosas y elegantes máquinas biológicas provistas de sofisticados sistemas conductuales diseñados para alinearse con otros y así maximizar sus oportunidades de supervivencia y reproducción, la tarea de entender a la humanidad se vuelve superable.

¡No sólo yo mismo era un *friki*, sino que además he enseñado el Método

Mystery a otros *frikis*! ¿Y sabes qué? Ya dejaron de serlo y lo mismo sucederá contigo. Al tenerme como tu amigo y guía empezarás a programar tu comportamiento incorporando elementos de las artes venusianas y a practicarlo e interiorizarlo para que no tengas que pensar acerca del ligue. Simplemente sucederá de un modo natural. Al leer este libro sólo estás pasando tu tiempo con el tipo que descifró el secreto. Fui yo. Sé cómo se hace. Los hechos lo demuestran: tengo novia.

De acuerdo con esos mismos argumentos, este libro también hará maravillas por ti si tus relaciones con las mujeres se han tornado difíciles debido a tu percepción, real o no, de que no eres atractivo físicamente. En realidad, tienes menos de que preocuparte que el *friki*, ya que los «circuitos de atracción» de una mujer están calibrados para hallar atractivo a un hombre no principalmente por su aspecto físico, sino más bien por su valor social. No se trata tanto de ser guapo sino de transmitir que eres el «jefe de la tribu».

Permíteme explicarlo. La misión de una mujer consiste en sobrevivir y reproducirse. Para alcanzar esos fines, se alineará con quien desee asistirla en su supervivencia y reproducción. Cuanto mayor sea el valor de S y R que esta persona tenga, más contenta se sentirá la mujer. De manera que el poderoso «jefe de la tribu» podría ser anciano, gordo y calvo, pero alinearse con él mejorará mucho las oportunidades de supervivencia y reproducción debido a su poder para protegerla. Para utilizar una analogía más actual, ¿cuántas veces has visto a una mujer hermosa con un cuerpo magnífico del brazo de un hombre mayor, encorvado que pareciera necesitar una carretilla elevadora para levantarlo? Ambos sabemos que ese tipo es dueño de una compañía o de algunos edificios de apartamentos. Con toda seguridad, no trabaja en un lavadero de coches.

Entonces, si no eres el tipo que entra por los ojos, te mostraré cómo convertirte en el «jefe de la tribu» dentro de tu propia familia, comunidad y círculo de amistades. Aun si te llevara varios años convertirte en líder… eso es lo que tienes que llegar a ser.

Si no eres un *friki* ni tampoco eres poco atractivo físicamente pero fracasas en tus esfuerzos por seducir a las mujeres porque eres tímido, no te preocupes. También yo era tímido. Una de las mejores cosas del Método Mystery es que, al menos al principio, puedes ocultarte detrás de rutinas preparadas y material enlatado, usándolos como herramientas para la interacción social dinámica y el disfrute de llevar a cabo experimentos sociales livianos. De esta manera te mostraré cómo educarte a ti mismo y lograr inteligencia social.

Ser tímido simplemente significa que te asusta interactuar con otras personas. Si te sientes solo y mal, esas emociones tienen un propósito: motivarte a mejorar tus oportunidades de supervivencia y reproducción. Eso lo haces alineándote con otros seres humanos que tengan valor de supervivencia y

reproducción. Estás diseñado para la interacción social dinámica; tu cerebro está programado para que seas un robot social. El Método Mystery te ayudará a alinearte con el diseño de tu cerebro y a trabajar para librarte de tu timidez, mejorando notablemente tu vida.

Como dije, yo antes era muy tímido. Sin embargo, paso a paso, a través de incontables abordajes, conocí más gente y comencé a descubrir los patrones de la interacción (existe una secuencia natural de eventos que ocurren en cada una de dichas interacciones). Cuanto más aprendía acerca de este tema, más preparado estaba y menos miedo sentía. Eso es lo que hace este libro: te prepara para mejorar tu vida cuando estés listo, a tu manera y al ritmo con el que te sientes cómodo y que es único para ti.

Esto me lleva, para cerrar el círculo, a mi último punto de este capítulo: ¿por qué elijo a Casanova como modelo de rol, y no por ejemplo a don Juan? Después de todo, Don Juan es famoso (o notorio, eso depende de tu punto de vista) por haber dormido con miles de mujeres, mientras que Casanova sólo lo hizo con 122, según él mismo afirmaba. Pero el motivo por el que prefiero a Casanova y la razón por la que aún hoy es popular (su nombre mismo es sinónimo de seducción) es que era exigente. Casanova tuvo mujeres realmente agradables y con clase. Por otro lado, el personaje de ficción Don Juan era el equivalente literario de Wilt Chamberlain[4], quien básicamente tenía sexo con cualquier cosa que se moviera. De manera que, dada la opción, yo he tenido menos mujeres de las que podría haber tenido porque digo «no» con mucha más frecuencia que «sí».

Con estas ideas en torno a ti, continúa leyendo la página siguiente y únete a mí mientras iniciamos nuestro viaje con destino al dominio del ligue.

[4] Wilton Norman Chamberlain (1936-99) jugador de baloncesto de la NBA, famoso por haber conseguido el 2 de marzo de 1962 el récord de anotar 100 puntos en un juego. Además, en el terreno personal también «rompía récords» ya que aseguraba haberse acostado con más de 20.000 mujeres. (N. de la T.)

El Propósito Último de la Vida



Sin supervivencia, no hay vida.

Toda la vida en la Tierra ha sido diseñada por un proceso evolutivo para reproducirse. Esto es un *motor de supervivencia* a largo plazo de la naturaleza.

El Propósito Penúltimo de la Vida

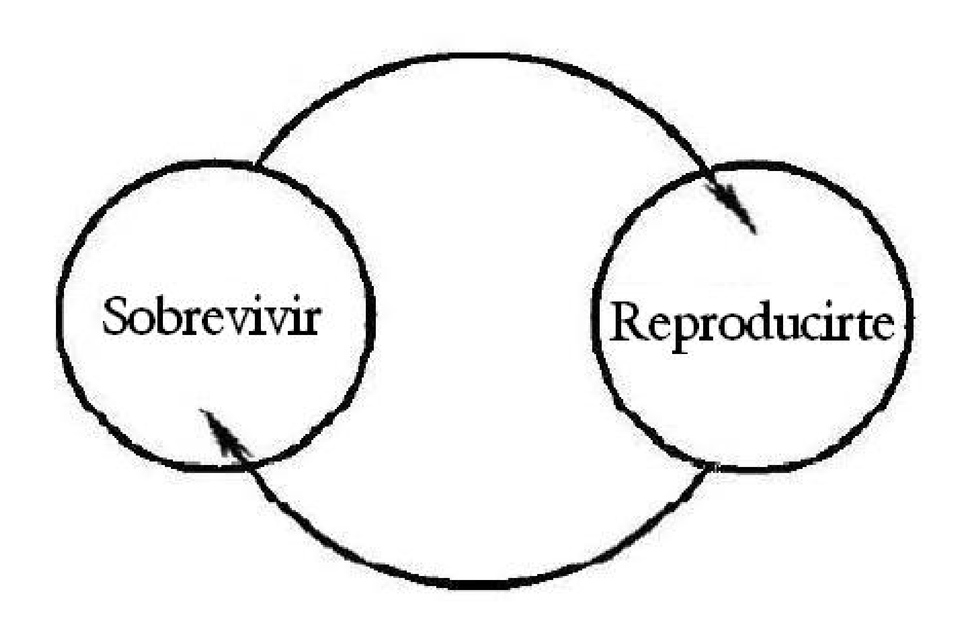


Mientras que el propósito principal de tu vida es sobrevivir, tu propósito secundario es reproducirte.

En los humanos, la selección natural ha favorecido un método de reproducción que permite variaciones genéticas. De la misma forma que un jugador de baloncesto superior, si está limitado por sus compañeros de equipo, debe escapar y unirse a un equipo mejor si quiere cosechar éxitos, un gen superior debe *escapar* de sus *equipos de genes* inferiores y darse la oportunidad de unirse a un mejor *equipo de genes* para la supervivencia continua. Este método de escapar se llama *entrecruzamiento genético*.
Tras sucesivas generaciones, el cruce genético te ha permitido a ti —esto es, a tus genes— *adaptarte* a cambios en un ambiente físico y social dinámico; por lo tanto, ha incrementado tus oportunidades de sobrevivir.

Explicado de forma sencilla, con la reproducción obtienes una *supervivencia continua*.

Tu Propósito en esta Vida



Eres una máquina biológica.

Tus objetivos en esta vida son simples, pero no sencillos: vivir y amar.

Si no es por esa *supervivencia continua* —es decir, sin entrecruzar tus genes con éxito—, debes reconocer que, sin unos avances técnicos revolucionarios, algún día morirás.

Pregunta:

Sin calcular, sólo por intuición,
¿cuántos DIAS crees que vive el
americano medio?

(A) ¿Decenas de miles de días?

(B) ¿Cientos de miles de días?

(C) ¿Millones de días?

(D) ¿Billones de días?

NO pases de página hasta que hayas elegido A, B, C o D.

Respuesta:

(A) Decenas de miles de días.

De hecho, son sólo 28.251 días.

Tienes, como media, 28.251 días para vivir tu vida. Eso suponiendo que eres lo suficientemente listo como para *sobrevivir* durante todo ese tiempo. Incluso si vives un siglo, siguen siendo sólo 36.500 días.

Tu Tiempo de Vida Humana

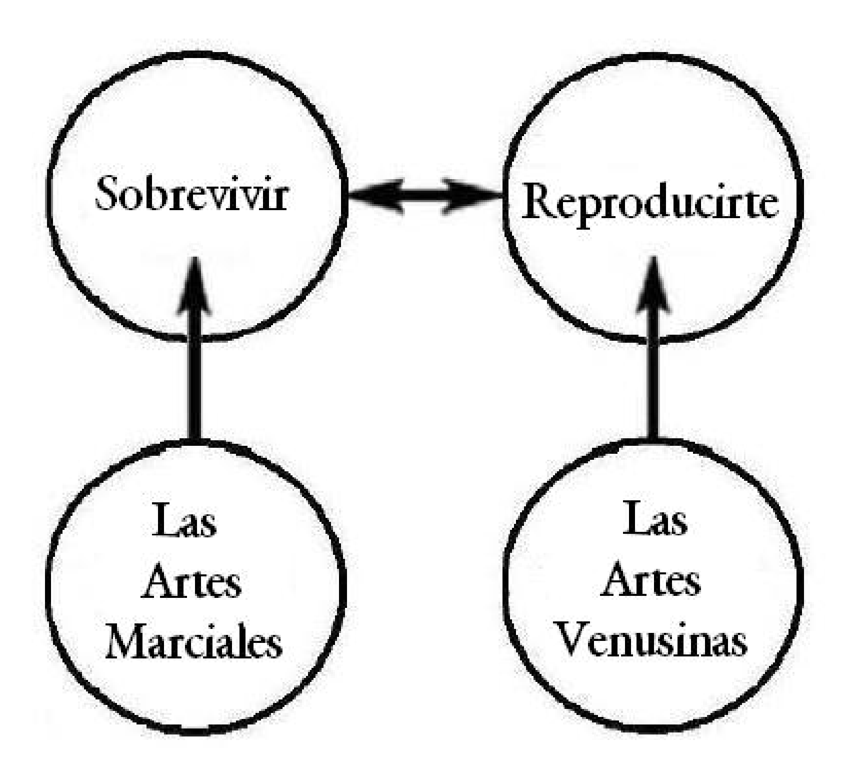
Edad en Días	Fase	Años
0 a 5.000	Infancia	Nacimiento a 13 ½
5.000 a 6.750	Adolescencia	13 ½ a 18
6.750 a 10.000	Para Adulto	18 a 27
10.000 a 15.000	A la Edad Media	41
15.000 a 23.725	A la Vejez	65
23.725 a 28.251	A la Esperanza de Vida Actual	77,4
28.251 a 36.500	Para cumplir un siglo	100

De acuerdo con el Centro Nacional Estadístico de Salud en el 2002.

La Naturaleza sólo espera dos cosas de ti: que sobrevivas y que te reproduzcas. Tu reto es hacer lo segundo antes de que tu vida limitada termine. El curso de acción más lógico es así de fácil:

- Reconocer la necesidad de acelerar la curva de aprendizaje mediante una disciplina.
- Obtener las estrategias de supervivencia y reproducción más eficaces.
- A través de la práctica y el entrenamiento, interiorizar este conocimiento en nuestro motor automatizado para su aplicación práctica en la vida real.

Hay muchas formas de ayudarte a que sobrevivas. Uno de los caminos es aprender *artes marciales*. Hay también muchas formas de ayudarte a reproducirte. Una de las formas es aprender las *artes venusianas*.



Las Artes Marciales (El Arte de la Guerra) es el arte de la autodefensa. Es una disciplina que ayuda a la *supervivencia*.

- MARCIAL: *De, relacionado con, o de conveniencia para la guerra o para un guerrero (Marcial es dios romano de la guerra).*

Las Artes Venusianas (El Arte de Amar) es el arte de comenzar una relación con fines amorosos con otra persona a la cual no conocías previamente. Es una disciplina que ayuda a la *reproducción*.

- VENUSIANO: *De o relativo al planeta Venus (Venus es diosa romana del amor y la belleza).*

¿Entrenar para la Supervivencia, o para la Reproducción?



Para ganar una pelea no basta pegar primero, y como cualquier artista marcial sabe, el más fuerte no siempre es quien gana. La preparación y el entrenamiento pueden marcar la diferencia entre *sobrevivir* y *morir*.

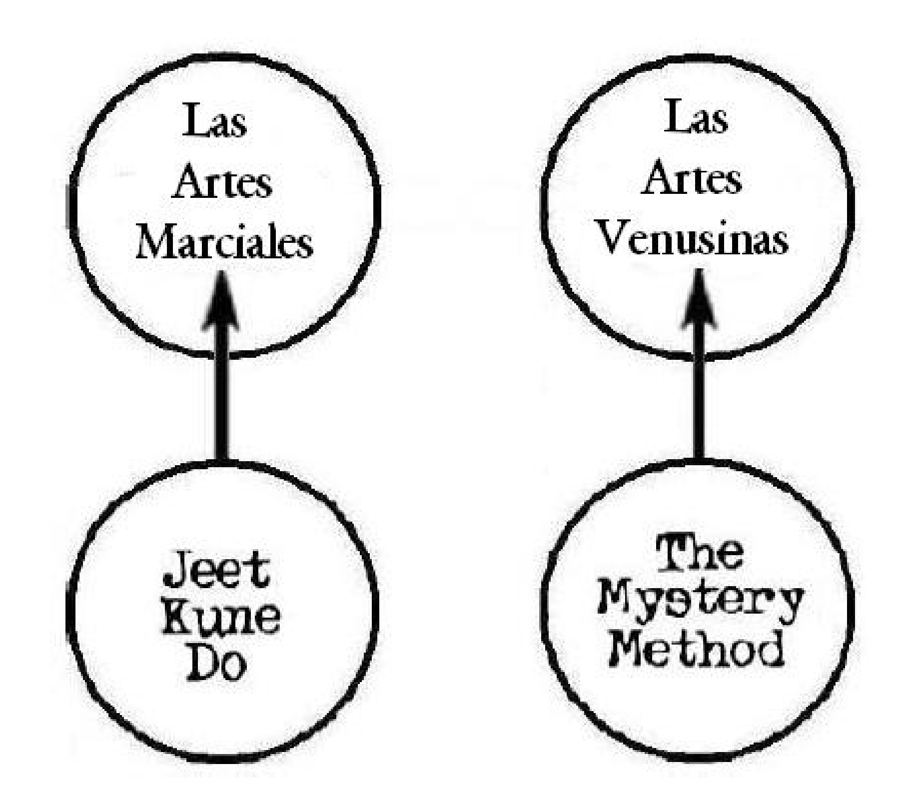
De manera similar, no basta con ser lo suficientemente guapo para empezar satisfactoriamente una relación sexual. Un buen plan de juego, ejecutado de manera experta, puede marcar la diferencia entre *reproducirte* y que tus genes sean eliminados de la existencia.

Las artes marciales y las venusianas tienen muchas similitudes.

- Ambas son disciplinas en la interacción social dinámica, y son, para muchos, una forma de vida.
- Ambas se clasifican por competencias; cinturones de colores para las artes marciales y *accesorios* de colores colgados en un cordón negro para los artistas venusianos.
- Cada una también se fundamenta en lo mental, y viene después expresado a través de lo físico.

No obstante, mientras que en las artes marciales algunas veces es mejor no entrar en una interacción social dada, en las artes venusianas la única forma de tener éxito es entrar en una.

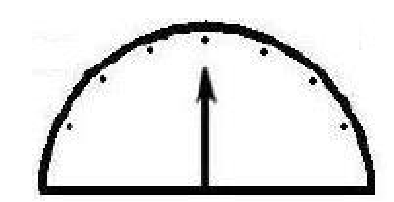
El estilo de lucha de Bruce Lee, el Jeet Kune Do (Camino de Interceptar Primero) es un estilo de artes marciales. Similarmente, el *MM* (el *Mystery Method*) es un estilo de artes venusianas.



Bruce Lee fue un artista marcial legendario. Pero su vida de triunfos revela que ser un artista marcial es sólo la mitad de un magnífico todo. No es un secreto que Bruce también obtuvo otras recompensas sociales. Fue un gran actor y una celebridad. Fue un gran líder y un modelo social. Fue un gran maestro y un gran padre. Se define más que como un *artista marcial*. Definido por sus roles más sociales, era también un *artista venusiano…* y uno bueno.

Como Bruce Lee, todo el mundo vive bajo presión constante para encontrar un equilibrio entre protegerse a si mismos *de otros* y agruparse *con otros*. Este equilibrio se llama *homeostasis social dinámica*.

Homeostasis Social Dinámica



No habría reproducción si los hombres o las mujeres se sobreprotegieran no saliendo nunca de casa. Incluso no habría necesidad de las artes venusianas si los hombres o las mujeres permanecieran completamente ingenuos y no se preocuparan de protegerse a si mismos y a sus queridos cuando conocieran a gente nueva. No puedes tener ni mucho ni poco de cada uno de los factores. Si no tienes *homeostasis social dinámica*, comprometes tus probabilidades de sobrevivir o reproducirte con éxito.

Tu mente ha sido *diseñada* por la selección natural para motivar poderosamente actitudes que contribuyan tanto a la supervivencia como a la reproducción. Tus emociones llevan a cabo una estrategia evolucionista estable que apunta a mantenerte en la *homeostasis social dinámica*.

Una Máquina Biológica

Eres una máquina biológica. Y siendo tremendamente sofisticada, se trata sin embargo de un modelo caducado.

La naturaleza simplemente *no te diseñó* para el mundo en el que actualmente vives. Esto es así porque el mundo, tal y como es hoy, nunca ha existido antes.

Ciertamente nuestro entorno físico ha cambiando poco durante los últimos 100.000 años. Los árboles, el cielo, y la lluvia siguen siendo los mismos. Es nuestro ambiente social lo que ha sufrido un cambio drástico. Vivimos en la plenitud de una explosión demográfica sin precedentes. Jamás en la historia de la Tierra ha habido tantas máquinas humanas diseñadas de manera similar.

Mientras escribo esto hay unos 6,45 billones de personas estimados viviendo en nuestro planeta hoy. Se prevé que en tan sólo treinta años habrá cerca de 10 billones de personas.

Cuando Mystery nació en los 70 había 4 billones de personas viviendo en el planeta. Por los tiempos de Casanova, allá en los mediados del 1700, había tan sólo 750 millones de personas. Hace 10.000 años, había sólo 30 millones. Mirando aún más atrás en el tiempo, alrededor de 120.000 años, había sólo entre 10.000 y 40.000 humanos viviendo en el planeta.

Nuestra lucha por la supervivencia y la reproducción viene de un entorno social dinámico y cambiante. Incluso desde que la humanidad vino a la existencia, hemos estado enfrentados al reto de intentar mantenernos y adaptarnos a un constante incremento de la población.

La vida en pequeñas ciudades es muy diferente de la que se vive en una gran ciudad. Considera las diferencias entre vivir toda tu vida en una pequeña tribu de cincuenta a sesenta personas, y vivir en una ciudad de doce millones de habitantes. La naturaleza no ha tenido la opción de adaptar tu diseño al nuevo entorno social.

Las adaptaciones de la vida llegan siempre con retraso con respecto a los cambios del entorno. Primero cambia el entorno, y sólo entonces la humanidad se adapta lentamente a esos cambios.

Tu cuerpo —y lo más importantemente para tu reproducción, tu circuito emocional—, no ha tenido aún la oportunidad de adaptarse al entorno social de hoy y a los nuevos cambios que éste conlleva.

Eres una máquina obsoleta, un prisionero en el tiempo, diseñado para un entorno que no volverá a existir. Estás adaptado para un entorno antiguo y un orden social tribal que sólo existió hace 40.000 o 60.000 años.

Valor de Supervivencia y Replicación (VSR)

La gente esta diseñada para elegir los valores más altos de supervivencia y replicación (VSR). Cuando una mujer observa a dos hombres, su circuito rápidamente leerá el VSR de cada uno. Percibirá *emocionalmente* el resultado de ese cálculo. Naturalmente se sentirá atraída hacia el hombre con los valores más altos. El hombre más sano, el más inteligente, el más valorado socialmente, el más independiente económicamente hablando, el más preseleccionado sexualmente, ese será el que atraerá a las mujeres, porque tal hombre dará VSR tanto a ella como a su descendencia.

Agrupamiento

La gente tiende a formar grupos sociales que beneficien sus probabilidades de supervivencia y replicación. Una tribu primitiva es una forma de agrupación social, por ejemplo. Aquellos que se mantenían dentro de la tribu tenían mejores oportunidades para sobrevivir que solos.

Otro ejemplo de agrupación en la actualidad es ir de acompañante de un grupo musical. Ir de acompañante te da mejor acceso al sexo aunque no seas una celebridad, ya que mejora tu VSR a través de su asociación con la celebridad.

Lazo de Pareja

Un lazo de pareja es un vínculo emocional relacionado con el emparejamiento sexual. Comienza desde antes del embarazo y continúa con la cría de los niños.

Ha sido descrito como un compromiso entre las estrategias sexuales del hombre y de la mujer. También conocido como “romance”, ocasionalmente dura una vida completa, aunque en nuestra sociedad moderna la mayoría de los matrimonios tan sólo dura unos cuantos años o meses.

Conviene destacar que, desde una perspectiva emocional, la mujer pone su supervivencia en un gran peligro teniendo sexo. Hablando evolutivamente, si un hombre la deja embarazada, ella se vuelve dependiente, ya que necesita protección y que le provea durante este tiempo vulnerable. Si él no se casa con ella, no tendrá acceso a sus recursos. Peor aún, su reputación de “promiscua” bajara su estatus en su red social, poniendo en riesgo sus probabilidades de sobrevivir y reproducirse.

Los hombres no se enfrentan con tales repercusiones físicas o sociales al tener sexo, y eso les permite hacerlo indiscriminadamente. El sexo representa mucho más riesgo para una mujer que para un hombre.

El sexo también representa una mayor *implicación* para una mujer que para un hombre. Su etapa reproductiva es más corta y el tiempo que consume engendrando a un niño es mucho mayor (un hombre puede engendrar un niño cada diez minutos, la mujer sólo puede hacerlo cada nueve meses).

El resultado de esto es que las mujeres son considerablemente más selectivas que los hombres, y es mucho más importante para una mujer que un matrimonio exista antes de que ella tenga sexo. Por esta razón, debido a la selección natural, las mujeres frecuentemente experimentan ansiedad justo antes de tener sexo la primera vez con un nuevo amante. No se trata de un fallo: esa *resistencia de último minuto* (RUM) es una respuesta emocional pre-programada. Sus emociones están tan sólo intentando hacer lo que es mejor para ella.

Rechazo y ansiedad ante el acercamiento

El rechazo de una mujer no nos va a causar un daño físico, lógicamente. Pero emocionalmente, el rechazo puede ser una experiencia demoledora. Para comprender las razones de esto, tenemos que observar cómo era el antiguo entorno para el cual estamos diseñados.

En una tribu, hay un reducido número de mujeres disponibles en época fértil. Cuando un hombre se aproxima a una, se expone al rechazo. Si esto ocurre, las otras mujeres lo sabrán y diminuirá su valor para ellas (quizás hasta el punto de que ninguna se empareje con él). Esto se llama *preselección* (las mujeres buscan la validación social de sus opciones). Un pretendiente que es *preseleccionado* será más atractivo, mientras que un hombre que ha sido rechazado lo será menos.
Otro factor referido a la ansiedad ante el acercamiento es la posibilidad de que la mujer de la tribu ya esté con otro hombre, en cuyo caso hay un componente real de peligro físico para cualquiera que se acerque a ella.

Por todas esas razones, y algunas más, los hombres sienten naturalmente ansiedad ante el acercamiento. Por supuesto, en la sociedad moderna ya no existe ese problema. Si soy rechazado, puedo irme a otra parte del bar, o dejar el bar por completo. Lo más probable es que nunca más vuelva a ver a ninguna de esas personas. Pero mis emociones no lo saben. Mis emociones tratan de hacer lo que es mejor para mí.

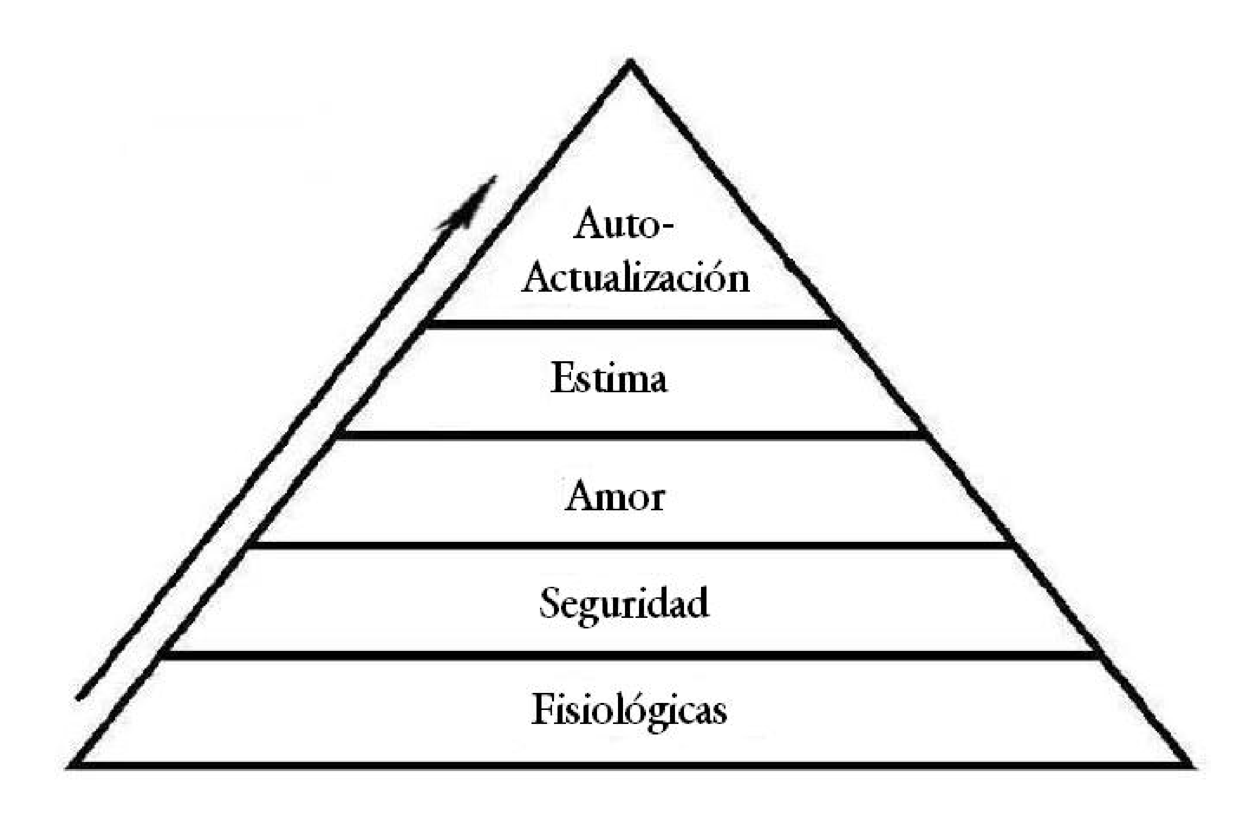
Entontes, ¿cómo evitar el miedo al rechazo?

La respuesta es: no puedes. No es una solución tratar de no ser vulnerable. La solución es abrazar tu vulnerabilidad, abrazar el rechazo, y dejar que el campo te muestre lo que es bueno y lo que es malo. La mayor parte de esa ansiedad es el resultado de rechazos imaginados, no de los reales. Finalmente, el tiempo en el campo te insensibilizará de la emoción del rechazo. En un juego donde podrías jugar cinco o diez partidos cada noche, perder unos pocos aquí y allá nunca parece una tan grave.

Y recuerda, si no haces que ocurra, la naturaleza eliminará sin remordimientos tus genes de la existencia.

Jerarquía de Necesidades de Maslow

En nuestra condición de humanos, tenemos una *jerarquía de necesidades*, y *todo* lo que hagas es directamente o indirectamente el resultado de las emociones que te *piden* que las cumplas.



Establecido por el psicólogo Abraham Maslow, esta teoría sostiene que los seres humanos están motivados por necesidades insatisfechas, y que las necesidades más bajas deben ser satisfechas antes que las más altas.

Por ejemplo, si te estuvieran estrangulando ahora mismo, la necesidad de respirar sería mucho más fuerte que la de ser amado. Vamos a aceptarlo; en ese caso no te importa si nadie te quiere.

Fisiológicas: Estas necesidades incluyen las muy básicas como el aire, agua, comida, calor, sueño y sexo.

Seguridad: Estas necesidades tienen que ver con tener estabilidad y consistencia en un mundo caótico y son mayoritariamente fisiológicas en la Naturaleza.

Amor: La gente desea ser amada y aceptada por otros. Necesitamos serlo.

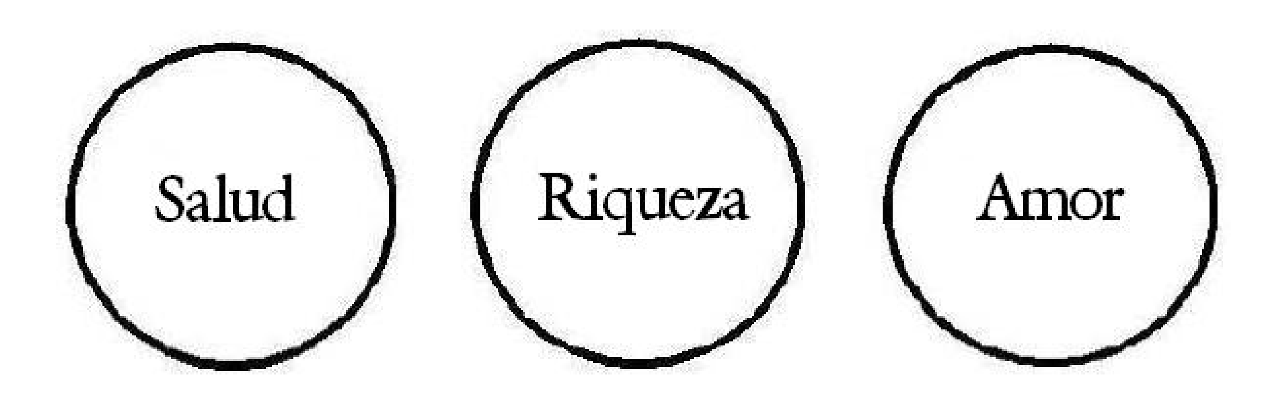
Estima: Hay dos tipos. La *autoestima* resulta de la competencia o la maestría en una tarea, mientras que la *atención*, el *reconocimiento* y el *estatus social* llega de los otros.

Auto-actualización: Deseamos llegar a ser todo aquello de lo que somos capaces. La gente que tiene todas las necesidades inferiores satisfechas puede maximizar su potencial.

Más información de la *jerarquía de necesidades* de Maslow puede ser encontrada *online*.

Para cumplir con todas la necesidades de las que habla Maslow y satisfacer las exigencias de tu sistema emocional, altamente desarrollado (cumpliendo de ese modo con tu propósito en la vida), hay tres áreas vitales en las que te debes centrar. Cada vez que obtienes un éxito en cualquiera de esas áreas, tu mente te recompensa con un sentimiento de *felicidad*.

Áreas vitales en las que centrarse



Este sencillo modelo es tan viejo como la Cábala, y el éxito en las tres áreas, salud, riqueza y amor, te asegurará la supervivencia y reproducción.

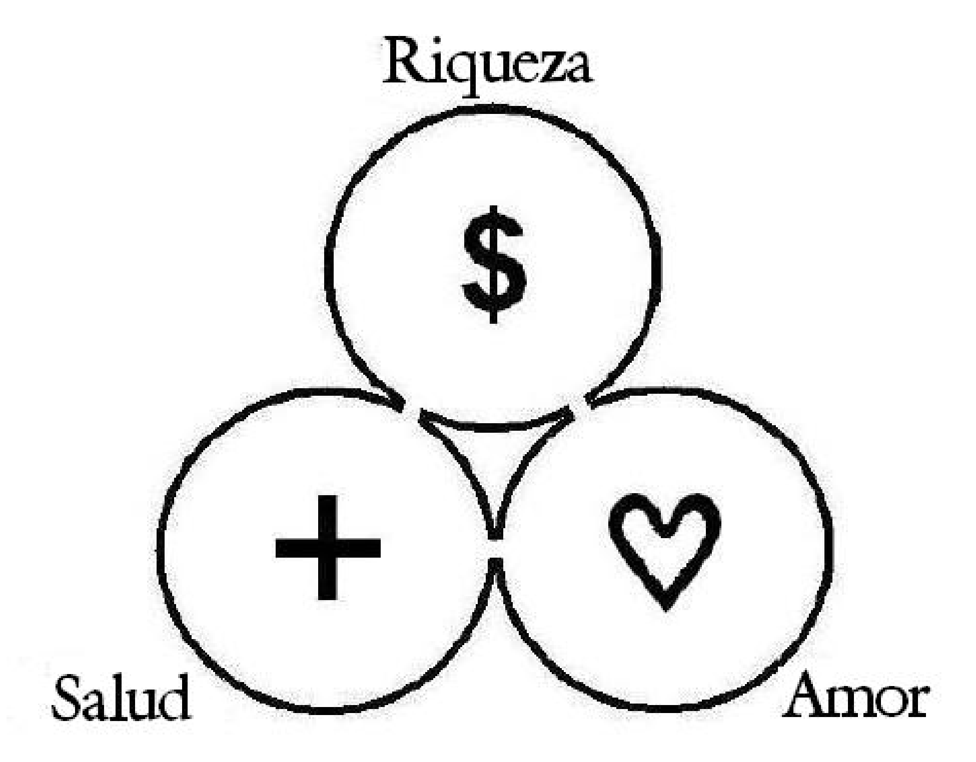
Salud: La salud se refiere tanto a la física como a la mental (el cuerpo *y* la mente). Necesitas un método probado o un *plan de juego* para mantener tu salud.

Riqueza: La riqueza te ayuda a mantener tu salud y tus relaciones. Necesitas un techo sobre tu cabeza, ropa y comida. Un apartamento puede darte, además de calor y cobijo, un lugar privado para el sexo. Un vehículo no te permite sólo ganar dinero, sino que también mejora tus opciones románticas aumentando tu rango efectivo. Necesitas un plan probado para tener independencia económica y para *patrocinar tu juego* de propósitos románticos. También cuesta dinero ser miembro de un gimnasio, vestir bien y socializarte en un club nocturno o restaurante.

Amor (relaciones): Esto se refiere principalmente a tus relaciones amorosas, pero también se extiende a tus amistades, familiares y relaciones comerciales. Si quieres tener éxito en tus relaciones amorosas, debes estudiar las relaciones *y* en particular cómo comenzar una.

Puedes *mantener* un área, *mejorarla* o *desatenderla*. Si puntuas tu éxito en cualquiera de las áreas de 1 a 10, un 10 significa que sólo necesitas mantenerla. Si la puntuación es menor que 10, necesitarás idear una forma de mejorar tu éxito en esa área. Si desatiendes un área demasiado la calidad de tu vida decaerá.

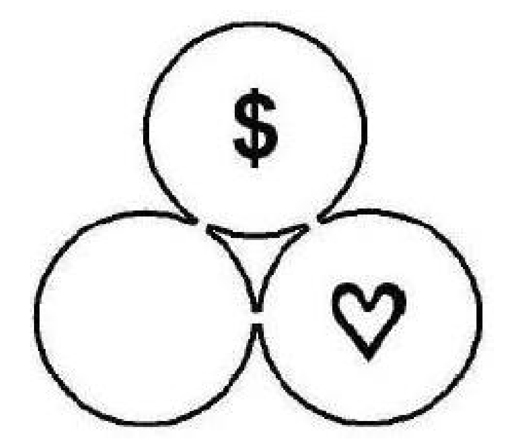
Cada *área vital* esta encadenada a las otras dos de incontables maneras.



El éxito en cualquier área vital afectará positivamente a las otras dos, mientras que el descuido de cualquier área afectará Negativamente a las otras dos. Cuando descuidas un área demasiado, su deterioro puede afectar rápidamente a una segunda área. Y los efectos Negativos de la segunda área pueden ocasionar pérdidas en la tercera. Esta reacción en cadena se llama espiral descendente, y si se deja sin control puede minar las directrices principales de tu vida. Racionalizar tu tiempo equitativamente entre las tres áreas vitales es crucial para prevenir una espiral descendente y evitar un gran colapso (enfermedad, pobreza y soledad).

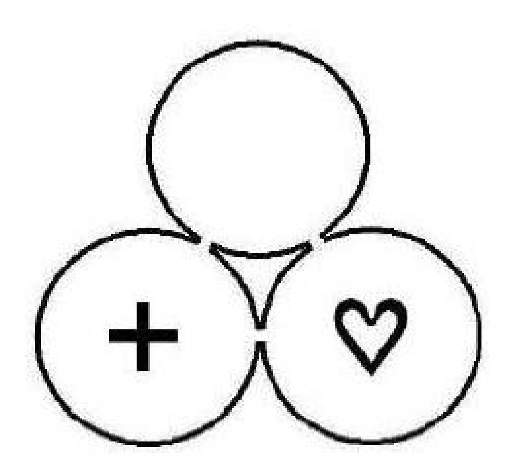
Algunas veces, para mejorar en un cierto área debes centrarte y mejorar primero otro área. Por ejemplo, puedes aumentar tu éxito en el amor manteniendo o mejorando tu salud o tu economía.

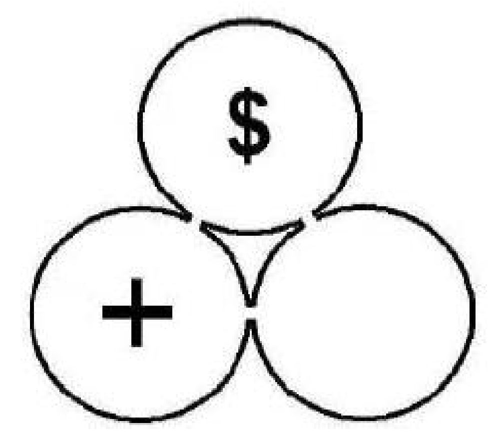
Salud, dinero y amor comparten una relación íntima entre sí.



Descuidar la Salud: Si tienes *riquezas* y éxito en el *amor* (relaciones) pero te falla la *salud* (mental o física), tendrás una bajada de éxito en el área de la economía, con productividad y niveles de energía bajos, así como también en el área de las relaciones. La gente que no se respeta a sí misma raras veces es respetada por otros. Las personas no sanas simplemente no son atractivas.

Descuidar las Riquezas: Si tienes *salud* y éxito en las relaciones (*amor*), pero fallas en el área de las *riquezas* no tendrás los recursos para mantener el área del *amor* (serás incapaz de cubrir los costes) ni medios para mantener la *salud* (comida apropiada, entorno físico saludable y equipamiento de ejercicio). Una gran cama en tu propio piso no sólo te permite dormir mejor que en el sofá de tus padres (*salud*), sino que te recompensa con un lugar donde llevar a una mujer (*amor*).





Descuidar el amor (relaciones): Si estás *sano* y con *riquezas*, pero no tienes éxito en tus relaciones, esto hará que te sientas solo y comprometas tu autoestima (*salud mental*). También minará tus planes económicos. Para las relaciones comerciales, tendrás unos momentos duros haciendo nuevos contactos, estableciéndolos, y aparentarás estar menos unido, lo cual afectará a tu potencial para hacer *riquezas*.

Debes mantener o mejorar las tres áreas vitales de tu vida con equilibrio. Si no estás obteniendo los resultados que quieres mientras practicas el juego, podría serte útil examinar tu vida social en general, tu salud, tu estado físico y tu profesión.

Revisión del Capítulo

- El último propósito de la vida es sobrevivir.
- El penúltimo propósito de la vida es la reproducción. Algún día morirás. Antes que la hora llegue, debes pasar tus genes.
- La persona media vive tan sólo 28.251 días. El curso lógico de acción es determinar la forma más efectiva para sobrevivir y reproducirse, y practicar esto hasta que se convierta en una respuesta mecánica.
- Las *Artes Marciales* consisten en unas rutinas practicadas que, una vez internalizadas, mejoran tus oportunidades de supervivencia. Las *Artes Venusianas* consisten en una serie de rutinas practicadas que, una vez internalizadas, mejoran tus oportunidades de reproducción.
- La *Homeostasis Social Dinámica* es el equilibrio entre el deseo de protegernos nosotros mismos de los otros y el deseo de alinearnos con otros.
- Nuestro circuito emocional está diseñado para las mejores conveniencias de nuestras necesidades de supervivencia y reproducción, basado en un entorno antiguo y un orden tribal social que existió hace decenas de miles de años.
- La gente toma sus decisiones sexuales basadas en gran parte en su circuito emocional.
- Las personas tienden a formar *grupos sociales* con otros, donde la mayoría de tales grupos mejoran las opciones de supervivencia y reproducción.
- Un *lazo de pareja* es un vínculo emocional relacionado con el emparejamiento sexual, comenzando antes del embarazo y continuando con la cría de los niños unos cuantos años después.
- Eres más atractivo si has sido *pre-seleccionado* por otra mujer.
- Encadenados a la condición de humanos, todo el mundo tiene una jerarquía de necesidades que deben ser cumplidas, incluyendo necesidades fisiológicas, necesidades de seguridad, necesidades sociales, etc.
- Nuestras emociones están diseñadas para motivarnos a cumplir esas necesidades.
- Hay tres áreas vitales de la vida en la que nos debemos centrar: Salud, Dinero y Amor. La deficiencia en cualquiera de esas categorías causará problemas en las otras dos.

Estatus Social y Circuitos de Comportamiento

Las emociones son circuitos del celebro que juzgan valores y crean motivaciones. Están diseñadas para mantenerte vivo y reproducir tus genes. Hay que destacar que las distintas emociones no tienen por qué ser congruentes entre sí. Puedes sentirte feliz y a un tiempo decepcionado por una misma cosa. Puedes sentirte a gusto con la compañía de alguien que te resulta sexualmente indeseable. Puedes añorar algo y sentirte infeliz cuando lo consigues. No es necesario que esas emociones —y los comportamientos que generan— sean lógicamente consecuentes; sólo importa que hagan posible la reproducción de tus genes.



¿Que quieren las mujeres? Sus variados deseos y motivaciones entran en conflicto frecuentemente. Puede que deseen un hombre fuerte y alfa, pero cuando lo consiguen suelen tratar de transformarlo en un beta, poco a poco, como un instinto natural y subyaciente. Si tienen éxito, se regocijarán en su poder femenino, pero a la vez lo encontrarán como resultado menos atractivo.

¿Puede así llegar a ser feliz una mujer? Eso no importa. En el gran esquema de todo esto, sus emociones *no tienen* por qué hacerla feliz. Todo lo que han de hacer es mantenerla viva, conseguir que se case y un embarazo con el hombre adecuado.

Es cierto que algunas veces puede resultar frustrante que su comportamiento esté gobernado por sus emociones. Pero existe una manera de utilizarlo en nuestro beneficio. A través de la experimentación, podemos descubrir el mecanismo que reside detrás de su comportamiento, y a través de la práctica podremos controlarlo sistemáticamente.

Practicar el juego no es diferente a lo que ocurre en la película *El día de la Marmota*, donde Bill Murray revive el mismo día una y otra vez durante lo que parecen años. Cada día intenta ligarse a la misma chica, y sus respuestas son diferentes, conforme intenta nuevas tácticas. Con el tiempo sus habilidades mejoran y consigue acercarse a su meta.

Si los interruptores correctos se activan, ella sentirá atracción y no tendrá elección. De manera similar, si los interruptores incorrectos se activan, perderá su atractivo para ella. Podría incluso sentirse decepcionada de que suceda.

Esto significa que su respuesta no tiene nada que ver con quién eres tú como persona. No se trata de quién eres. Es sólo una respuesta a tu táctica, tu declamación y otros factores. Se trata sólo de un juego. Viendo esto es como en la metáfora del juego logramos separar completamente nuestro ego de las respuestas que obtengamos.

La gente no suele ser consciente de cuales son las sutilezas de su propio comportamiento que generan esas respuestas. Algunas veces, por probabilidad aleatoria, suceden las cosas adecuadas, la respuesta correcta se produce y hasta un tonto consigue a una mujer. Suele decirse a sí mismo: “He tenido suerte”. Y ciertamente la ha tenido.

Vamos a examinar con más detalles algunas de las motivaciones que residen trás los comportamientos de las mujeres y algunas de las maneras en las que podemos sacar ventaja de esto.

Las mujeres eligen por valores de supervivencia y reproducción (VSR)

¿Cuales son algunas de las características que comunican VSR?

- **Apariencia y altura**. Siendo todos los otros factores los mismos, las mujeres generalmente se sienten mas atraídas por los hombres más altos o más guapos. No obstante, si eres bajo o feo, no es razón para que te sientas mal contigo mismo. Hay muchos artistas venusianos de éxito que no son altos o atractivos a la manera clásica. La belleza y la altura son factores reales, y deben ser tenidos en cuenta, pero no son definitivos.

- **Tener salud y estar en forma**. Aunque se puede comer mal, evitar el gimnasio y seguir ligando a las mujeres, los hombres que están en forma son sencillamente más atractivos para las mujeres. Es un factor determinante en los resultados; quien trabaja su cuerpo no sólo tiene una mejor apariencia, sino que tambien tiene mejor energía en las interacciones sociales.

- **Higiene y preparación**. Son esenciales. Mantente limpio y bien preparado, con un aliento fresco. No seas un *tirado*.

- **Sentido de la moda**. La gente que no sabe vestir no se da cuenta de cual es la sensación que produce a ojos de las personas que *sí* saben (la mayoría mujeres). Vistiendo pobremente comunicas una falta de inteligencia social, lo que es una demostración de escaso valor (DEV). Cualquiera que no esté siendo felicitado regularmente por sus ropas debería conseguir un asistente de moda para que le ayude a corregir ese problema.

- **Sentirse cómodo**. A menudo uno se siente sometido a estrés, cuando lo que debería es sentirse cómodo. Es importante que el estado mental para ligar sea ese. Tu lenguaje corporal debería reflejarlo. Relájate y ocupa el espacio de forma relajada. Échate hacia atrás y siéntete como en casa.

- **Sonreír y tener sentido del humor**. Los hombres que no *pillan* normalmente no sonríen. Hay un montón de chicos por ahí caminando que no parecen felices. Sé el tío que se divierte y hace que los demás se sientan bien. No te tomes a ti mismo demasiado en serio.

- **No seas un necesitado**. A un hombre con alto VSR lo más probable es que le vaya bien en los negocios. Eso probablemente signifique que tenga acceso al sexo. Se sentirá bien, en cuanto a sus necesidades físicas y mentales. Así que no será una persona necesitada. Es importante

comunicar este sentido de la abundancia y realmente sentirlo. Si codicias un resultado, las mujeres se darán cuenta y te verán como un hombre de bajo VSR (y las mujeres no están programadas para tener sexo con los chicos desesperados o de bajo VSR).

- **No seas afectado**. Quedándote con las líneas de pensamiento superiores, no seas reactivo ni trates de impresionar a la gente. La persona que trata de impresionar es percibida como la única de bajo estatus. De la misma manera, no te excuses, y no des la sensación de ser alguien que busca una reacción, atención, validación o comprensión.

- **Ten una vida**. Sé ambicioso y mantente en forma. Ten una identidad y un propósito fuerte en tu vida. Ten amigos y cuida de tu círculo social.

- Hay muchas **otras formas** de comunicar valor: a través de tu juego, tu lenguaje corporal, tus presuposiciones, tus interacciones sociales y mucho más. El resto de este libro describe todas esas formas.

Identidad



¿Quien soy?

Esa pregunta tan complicada tiene una respuesta sencilla: eres lo que comunicas. Piensa por un momento cual sería la profesión que elegirías si supieras que no puedes fallar. En otras palabras, o estás realmente buscando tus sueños o estas contento con tu vida.

Las mujeres se sienten atraídas por los hombres apasionados y resueltos. Un rápido vistazo a los anuncios de contactos personales escritos por mujeres revela casi siempre alguna combinación de las frases, “apasionado”, “ambicioso”, “que sepa lo que quiere y como conseguirlo”, etc.

En realidad no les importa *qué es* lo que te apasiona, sólo que estés apasionado con *algo*. Eso les resulta atractivo. Esto es así porque, por la razón que sea, las mujeres en los tiempos antiguos que pasaron sus genes con éxito tendían a sentirse atraídas por ese tipo de hombre. ¿Eres tú *ese* tipo de hombre?

Si estuvieras eligiendo una identidad que llevase el estereotipo de ser un líder de hombres, haber sido preseleccionado por las mujeres o ser el suministrador y el protector de quienes te rodean, sea cual sea el grado en el que comunicases esas características, tu alto VSR quedaría demostrado provocando así la atracción.

Imagen



¿Es tu imagen congruente con tu *identidad*?

Hay una gran diferencia entre vestir bien y vestir de forma congruente con tu identidad. ¿Cómo viste una estrella de rock? ¿Cómo viste un jugador de béisbol? ¿Como vistes tú? ¿Comunicas una identidad distinta? ¿Cual es la primera impresión que la gente tiene de ti?

Alguna de estas preguntas no se responden fácilmente, y de hecho nunca deberías parar de preguntártelas. El proceso es continuo.

Pavonearse



Pavonearse es usar prendas que llamen la atención para amplificar tus respuestas en el campo. Si estás pavoneado, las chicas te mirarán más frecuentemente y los tíos se reirán. Esto significa que tienes más *presión social* sobre ti de la que sueles experimentar.

Es una DAV (demostración de alto valor) que una persona perciba que estás acostumbrado a esa presión social, que no te afecta. En otras palabras, trata de que la gente vea que eres congruente con tu imagen.

Esa congruencia es el punto de inflexión. Un hombre con un gorro y con una bufanda de plumas, con dos mujeres en sus brazos y rodeado de amigos alegres, parece *el hombre*. Todo el mundo en la sala le mirará y las mujeres se susurrarán entre sí que les gustaría que se lo presentaran. Pero ese mismo hombre sentado en una esquina podría terminar pareciendo un marginado social.



Intenta vestir con al menos un objeto que sea *divertido* y que *capte la atención*. Podría ser usado como un *elemento de bloqueo* (capítulo 5). También le permitirá a una mujer hacer un comentario, sea bueno o malo, si decide abrir o mantener una conversación contigo.

Por ejemplo, si estás hablando con una mujer y ella nota que la conversación se está yendo abajo, podría decir de repente, “Oh, es un collar muy guapo”. Esa es su forma de continuar la interacción de una forma perfectamente razonable, además de darle la posibilidad de lo que se conoce como Nega*ción plausible* (ver Glosario).

En más de una ocasión le ha ocurrido a Mystery que las mujeres se dirigían a él diciéndole que odiaban sus gafas de buzo. Su respuesta era: *“Te equivocas, te sientes atraída hacia mí”*.

Esto es por lo que es importante que el accesorio sea *genuinamente divertido*. De otra forma a ella le parecería un comentario difícil de hacer y no tendría el coraje de hacerlo (también podrías intentar un hacer tú un comentario difícil cada vez que le digas a una chica lo guay que es su collar).

Criaturas de sentimientos

La lógica y la razón pueden ser utilizadas para determinar el curso de la acción, pero con frecuencia se utilizan para racionalizar la acción después de que haya sucedido. Esto es una realidad de los hombres y las mujeres: estamos motivados por nuestras emociones, y volvemos atrás para racionalizar nuestras acciones. Conviene dirigir la interacción, dándole siempre una Nega*ción plausible* (que pueda afirmar "*yo no buscaba eso, sencillamente ocurrió*").

Las emociones, en el caso de las mujeres, son mucho más profundas e integrales que para los hombres. Eso hace que sean un factor motivador más poderoso y consecuente. De hecho, cuando una mujer explica algo, frecuentemente utiliza las emociones como razones legítimas.

No convenzas

No te molestes tratando de convencerla, discutir con ella, o introducirla de cualquier otra forma en un nivel lógico. No debes utilizar nunca la lógica como un motivador en el campo, porque lo que una mujer cree que le gusta, o dice que le gusta, no es necesariamente a lo que ella responde emocional y sexualmente.

Estimula sus emociones

El Aven (artista venusiano) usa la *estimulación emocional* en lugar de un discurso racional. Tan pronto como *parezca* correcto, su interés romántico inventará sus propias razones para lo que está pasando. En otras palabras, cuando puedas darle los sentimientos adecuados, su *proceso de racionalización* trabajará en tu favor en lugar de en tu contra.

Una mujer sabe cómo de susceptible puede llegar a ser cuando se encuentra en un determinado estado emocional. Frecuentemente, la solución a esto es evitar entrar en un forcejeo emocional en una interacción en la que no se siente segura, o donde el hombre que está jugando con ella no parece tener suficiente VSR (valor de supervivencia y replicación). Cuando esto ocurre, parece *no-receptiva*. Así que, si puedes introducir a una mujer en un nivel emocional, incluso si se trata de una emoción "mala" como la frustración o los celos, es preferible a que permanezca *no-receptiva*.

Por otra parte, en lugar de intentar darle sólo emociones "buenas" o de evitar las "malas", estimúlala con un *rango de emociones* tales como la curiosidad, fascinación, sentimiento de pérdida, conexión, indignación, validación/no-validación, humor, vergüenza, felicidad, tristeza, etc. Cuanto más estimulada esté, más irresistible será para ella. El capítulo 5 describe varias técnicas lograrlo.

Conciencia Social

Los varios aspectos de la red social son de gran importancia para la gente y especialmente para las mujeres, incluido el estatus, la reputación, la competición, y los alineamientos y matrimonios.

La discreción es una virtud

Cuando ella diga, "aquí no", di "entiendo".

La reputación de una mujer influye directamente en su estatus social. Esta es la razón de que las mujeres sean más fáciles de llevar a la cama cuando están de vacaciones (están más dispuestas a darse el capricho de una aventura cuando saben que no habrá consecuencias sociales). Por lo tanto, las mujeres aprecian a los hombres que entienden y practican la discreción.

Un Aven nunca alardea de sus conquistas sexuales. Si lo haces, cualquier mujer que lo escuche sabrá que las relaciones sexuales contigo traen consecuencias sociales. Cuando obtengas un número de teléfono de una mujer, no vayas donde tus amigos y lo enseñes entusiasmadamente.

El factor fulana[1]

Las mujeres tienen un mecanismo de interrupción poderoso conocido como "*factor fulana*" *(N.T.: del inglés Anti-Slut Defense)*. Este mecanismo no sólo hace que ella quiera evitar que la *perciban* como una mujer fácil, lo cual afectaría a su estatus social, sino que también prefiera no *sentirse* como una fulana.

Este mecanismo de interrupción la ayuda a evitar ese destino.

El factor fulana es lo que hace que una chica diga sin querer "*tengo novio*" (teniéndolo en verdad o no) cuando has escalado demasiado rápido haciéndola sentir incómoda.

El tiempo en el campo finalmente mejorará tu calibraje, hasta el punto de que puedas realizar una escalada sin activar sus defensas. El capítulo 6 describe cómo hacerlo suavemente a través del uso de la *falsa autodescualificación*.

---

[1] En el momento en que traduzco esto, la Comunidad no se ha puesto todavía de acuerdo sobre cómo traducir este término. Hay que tener cuidado de no confundir "Anti-Slut Defense" con "Bitch Shield" (que sí tiene traducción en la Comunidad). Utilizo el término "factor fulana" (ver Glosario), porque creo que es el que mejor se adapta a lo que expresa el texto.

Negación plausible

La interacción resulta insostenible para una mujer si pierde la posibilidad de decir "yo no buscaba eso". Aunque ella lo desee tanto como él, nunca aceptará una situación que la haga responsable de sus actos. Nunca hará nada durante el cortejo que la haga sentir responsable de lo que está pasando. Siempre que se sienta responsable, su defensa de *factor fulana* se activará.

Necesita, pues, una Nega*ción plausible* (necesita poder Negar, en todo momento, su responsabilidad sobre lo que está ocurriendo). Por ejemplo, si le dices "*Hey, volvamos a mi casa y tengamos sexo*", te dirá que no, aunque lo desee, *porque diciendo que sí se haría responsable de lo que esta pasando* (y eso es algo que nunca hará).

Pero si en lugar de eso TÚ le dices "*Hey, vamos a pararnos en mi casa de camino a la fiesta; tengo que enseñarte mis peces tropicales*". En ese caso tiene una excusa y *una* Nega*ción plausible* para ir a tu casa y entonces *–ups–* tener sexo contigo. *"Una cosa lleva a otra...".*

Que ocurra por casualidad es muy romántico para ella. Después de todo, si estaba *destinado a pasar*, entonces ¿como podría ser un fallo suyo? ¿Quien es ella para Negar al Destino?

Actuar con *moxie*

Actuar con *moxie* significa hacerlo con *coraje ingenioso*. El Aven debe *estar liderando* siempre la interacción, llevándola a donde el quiere. Esto es en parte debido al hecho de que no tiene elección, ya que la mujer no quiere tomar ninguna responsabilidad sobre lo que está pasando.

Por ejemplo, es necesario mantener el interés durante la fase de apertura del juego. Si no haces que la conversación sea interesante, ella sacará temas aburridos; y entonces se aburrirá y te lo echará en cara.

No es justo, ¿verdad? Este patrón de comportamiento puede ser enloquecedor. Pero lo cierto es que, si se aburre contigo pero se divierte con otros tíos, ¿entonces por qué debería gastar su tiempo en ti?

Haz que las cosas ocurran. Toma toda la responsabilidad de tu experiencia compartida con ella. Es tu trabajo actuar con *moxie*, moverte de fase en fase, conocer los objetivos de cada fase, escalar, cambiar de lugar y todo lo demás. El resto de este libro te explicará exactamente cómo hacer estas cosas.

Persistencia

La *persistencia* es otra forma de aliviarla de cualquier responsabilidad sobre lo que está pasando. Por supuesto, no confundas persistencia con rogar, discutir o ser agresivo, necesitado o asqueroso. Todo lo que quiere decir es, *no te des por vencido demasiado fácil*. Las chicas te probarán para ver si das por vencido fácilmente; quieren ver tu grado de seguridad en ti mismo. Tan sólo supón que está mostrando una resistencia simbólica y continúa.

Resistencia simbólica

Las mujeres te harán una *resistencia simbólica*: espérala. Si no se resiste al menos un poco, se sentiría como una *fulana*, y eso no va a pasar.
No olvides que hay que calibrar bien: un hombre demasiado agresivo podría malinterpretar toda la resistencia, interpretar siempre que se trata de resistencia simbólica y acercarse finalmente a lo que es una violación. Por el contrario, un hombre que no sea lo suficientemente persistente se acobardará cada vez que se resista, cuando en muchos casos ella está secretamente esperando que sea un poco más convincente.

Intuición más que análisis

Las mujeres siguen su intuición, por lo tanto créete tus propias sandeces. Por ejemplo, si quiere saber si estás siendo sincero o no con ella, no buscará contradicciones en lo que dijiste. En lugar de eso, *te* mirará para ver si pareces congruente con lo que dices (¿lo eres?).

Otro ejemplo de intuición femenina

Las mujeres frecuentemente buscan el “significado real” de lo que dices. Por ejemplo, si cuentas una historia sobre un “amigo”, normalmente asumirán que en realidad hablas de ti mismo. Esto puede ser útil cuando la historia demuestre un alto valor. Por ejemplo, sino quieres parecer un fanfarrón, podrías decir *“Mi amigo se enganchó con esa mujer tan increíble y tuvieron sexo todos los fines de semana...”.*

Si lo que quieres es que piense que la historia es realmente de otra persona (si lo que cuentas es una DEV, por ejemplo) entonces utiliza un nombre específico para nombrarle. Por ejemplo, *“Mi amigo Craig se levantó el pasado fin de semana con un condón pegado en el culo y...”.*

Ella asumirá que estás hablando de otra persona sólo si le das su nombre.

Tests de Congruencia

La prioridad número uno de una mujer es la garantía y la seguridad. Por encima de todo, quiere un hombre que la haga sentir segura y protegida.

Sería ideal que pudiera preguntarle a cada hombre si es o no capaz de apoyarla y protegerla a ella y a su descendencia. Pero sabe que, obviamente, todos mentiríamos para tener sexo, así que tiene que verlo *demostrado*.

Tienes que tener en cuenta que normalmente no te está probando a propósito. No se trata de algo de lo que ella sea necesariamente consciente. Tan sólo tiene una sensación que hace que se comporte de una cierta manera. En base a cómo reacciones, se sentirá *más* o *menos* atraída. Es lo que se conoce como un *test de congruencia.*

Si te ve como un pretendiente, te probará. Una mujer por norma ni se molestará en probar perdedores. Sólo se pondrá *no-receptiva* y te dejará tan pronto como pueda. Así que, si te pone a prueba, puedes considerarlo una especie de IDI.

Las pruebas de congruencia son un árma de doble filo. Si respondes de la forma correcta, estará notablemente más atraída hacia ti después de la prueba. Pero si fallas, lo estará notablemente menos (el capítulo 6 explica cómo mantener el control de la situación y pasar sus pruebas).

Apaciguarla es inútil

Las mujeres son como niños en lo que a esto respecta. *Tienen* que saber dónde están los límites. Se mantendrán empujando y probando hasta que encuentren dichos límites. Cuando una mujer empuja y nota resistencia, ello le permite *sentirse segura* contigo. Eso es lo que está buscando. Pero si no siente dicha resistencia, entonces se mantendrá empujando hasta que pase por encima de ti.

Por supuesto, será incapaz de respetar a un hombre si puede pasar por encima de él. Se sentirá ligeramente decepcionada, pero quizás le guste sentir su fuerza femenina, así que podría incluso recompensar tu sumisión con alguna afirmación positiva. *Buen perrito*.

La moraleja es: sólo porque a ella le guste algo no significa que eso te lleve más cerca del sexo. Una chica se divierte —le sienta bien a su ego— cuando los hombres la adoran, pero jamás tendrá sexo con esos hombres.

Inversión

Aunque seas un tío atractivo, con un VSR relativamente elevado, otro tío como tú puede presentarse fácilmente mañana.

Con la emoción de haber estado coqueteando contigo y tras darte su número de teléfono, una mujer puede tener toda la intención de seguir contigo en el futuro. Pero una vez que os habéis separado, esa emoción desvanece lentamente y aparecen nuevos coqueteos.

Así que no es suficiente con que ella se sienta atraída por ti. Debe invertir en su interacción contigo. Cuanto más haya invertido, más motivada se sentirá a volver a continuar con esa inversión.

Cuanto más tiempo haga gastado contigo, cuanto mas dinero se haya gastado en ti, cuanto más le cueste ganarse tu atención o validación, cuanto más comprometida física y emocionalmente esté contigo, más probable será que llegues a tener una relación sexual con ella.

¿De qué maneras puedes hacer que ella invierta?

- Inversión emocional. Las mujeres son reacias a mostrarse sensibles o vulnerables emocionalmente con hombres de intenciones dudosas o bajo VSR. Una mujer sabe que, una vez se ha puesto emocional, le cuesta extraerse a sí misma de la situación.

- Inversión física. Besar es una inversión mucho más grande que andar cogidos de la mano. El sexo es la mayor inversión de todas.

- Tiempo. Cuanto más tiempo paséis juntos, más inversión habrá hecho. La media suele ser de cuatro a diez horas antes del sexo.

- Esfuerzo. ¿Está ella cazando? La gente no valora lo que le resulta demasiado fácil. Cuanto más le cueste, mayor será su inversión.

- Dinero. ¿Le pagas la bebida o te la paga ella a ti?

Muchas de las tácticas en el juego no están diseñadas para atraerla, sino para utilizar su atracción como un anzuelo que haga que ella esté más *involucrada* en su relación contigo (ver en el capítulo 6 estas tácticas).

Incomodidad y confrontación

Las mujeres tienden a evitar la incomodidad y la confrontación. Esto puede parecer de sentido común, pero en la interacción suele haber puntos críticos en este sentido de los que depende tu éxito en el juego:

- Ten una aptitud abierta y positiva. No la juzgues ni seas celoso.
- No actúes como si la cosa fuera una *gran apuesta*. No lo es.
- No te quejes o seas vengativo emocionalmente. Si sacas a relucir sus errores cuando habláis por teléfono, evitará hablar contigo por teléfono. En lugar de ser el novio quejica o abusivo emocionalmente cada vez que te lo pone difícil, sé el tío que tiene una gran variedad de opciones.
- Si pasa de ti, no te enfrentes a ella la próxima vez que la veas. ¿Eres el tío que se sentó sin hacer nada y se quedó dolido? ¿O el que llamó a otra chica y lo olvidó todo?

Diversión y estimulación

De la misma manera que tienden a evitar la incomodidad, les atrae la diversión y la estimulación (siempre que su seguridad esté garantizada, por supuesto). A las mujeres atractivas las encontrarás frecuentemente en barcos o en pistas de baile, en fiestas o en coches buenos, alrededor de chicos malos y hombres ricos. Todo eso les resulta más atractivo que sentarse a hablar con un *chico agradable*.

Se una persona divertida y juguetona. Es preferible a parecer *duro* o '*profundo'*.

Se un reto para las mujeres. Lo adoran.

Se ligeramente impredecible. La familiaridad engendra desprecio.

Abraza tus pasiones e implícate en actividades (en el capítulo 7 encontrarás información sobre cómo construir una identidad fuerte).

Desarrolla tu círculo social. Dedícale tiempo y energía en esto.

Mantener una mujer cerca de ti es un proceso activo. Después de que te la hayas ganado, no puedes meterla en una caja y sacarla, como si fuera un juguete, cada vez que quieras jugar con ella. Necesita atención constante, estimulación, una mano firme y millones de cosas más. No estará jamás completamente satisfecha, pero *es* posible mantener su interés, que siempre vueva *a por más* y tenerla *"enamorada"* de ti.

Las Mujeres son Criaturas Peligrosas

Las mujeres no son ángeles llenos de pureza y moralidad. No las coloques en un pedestal. Son humanas como el resto de nosotros.

Frecuentemente en el campo notarás que mienten o tratan de manipularte. Pueden ser celosas, pueden tratar de ponerte a *ti* celoso, usar su sexualidad para ganar poder, provocar problemas, y no dudarán en dejarte por alguien más destacable (con más estatus, más testosterona, más cocaína).

Y tan empáticas como parecen ser, no esperes que se echen a llorar, arrastrándose por el suelo de manera patética, absolutamente arrepentidas al dejarte. No te lo tomes como algo personal; forma parte del juego. En todo caso, éste sería un buen momento para admitir tú eres igual. *Todos somos humanos*.

Valorando Mujeres

Los valores de supervivencia y replicación (VSR) de una mujer pueden basarse sólo en su apariencia. Es algo horrible de afirmar. Pero no denigrante: se trata de una declaración de hechos. Los hombres están programados para inseminar a todas las mujeres bonitas que puedan. Así que el valor sexual de una mujer puede ser determinado fácilmente por su apariencia física.

Los hombres emplean frecuentemente un sistema de puntuación de base decimal, de 1 a 10, siendo un 7 una chica mona y un 10 una supermodelo. Puede parecer grosero referirse a una mujer con un número, pero la verdad es que, hasta cierto punto, las mujeres con puntuaciones distintas se comportan de manera diferente. De igual manera, la gente responde de forma distinta en su interacción según sea el estatus social de quien tiene delante. Este prejuicio es un comportamiento fundamental humano; está grabado en nosotros.

Te voy a dar un ejemplo de cómo cambian las respuestas en función del estatus social. Buscar *empatía* es con frecuencia una buena forma de comenzar una conversación con un Set de TB5; si lo haces con un Set de TB10 sólo conseguirás arruinarlo todo. Por otra parte, mientras que siendo chulo y desafiante las TB9 y TB10 se volverán locas por ti, ese mismo comportamiento causará muchas veces que las TB4 o TB5 reaccionen de una forma antipática.

El *Mystery Method*, con su énfasis en los Negas, la *teoría de grupo*, y la *preselección*, se centra en atraer a las TB10. De hecho, podrías tener que atenuar esos aspectos de tu juego si estás tratando con mujeres de menor calibre; de otra forma te podrían rechazar para proteger su propio ego. Es más probable que una mujer prefiera subir su ego derribando a un tío, que arriesgarse a ser rechazada, siendo que no se siente a la altura.

Teoría de la Gata



"¿Por qué supones que nos sentimos obligadas a cazar a los únicos que se fugan?"

Vicomte De Valmont,
Les liaisons Dangereuses

Las gatas no aceptan órdenes, pero se las puede tentar para que cacen. Si atas una pluma al extremo de un hilo, y lo usas adecuadamente, PUEDES conseguir que actúe acrobáticamente. Pero lo más interesante es que si dejas caer la pluma frente de la gata, le hará ascos.

Las gatas sienten una gran curiosidad, especialmente hacia cosas nuevas y que destaquen, como una pelota en una cuerda de goma, los regalos, la pluma atada con un hilo, etc. Se puede distraer fácilmente, pero una vez está involucrada en alcanzar algo, puede convertirlo en su único deseo.

Se puede aprender mucho de los gatos. Si te la quitas de encima, volverá a saltar a tu regazo. Si tratas de sujetarla, querrá que la sueltes. Podría llegar a morder o arañar. Ansía atención y se pone celosa con otros gatos. Algunas veces se frotará contra ti y ronroneara con satisfacción (puedes saber cuándo a una gata le gusta alguien de verdad).

Una gata puede ver una pluma al otro extremo de la habitación, pero continuar en sus asuntos. Si la pluma se mueve ligeramente, entonces su mirada se clava. Cuando la pluma se mueve una o dos veces más, empieza a arrastrarse en su dirección. Sacude el hilo en el momento justo y enloquecerá, corriendo en círculos alrededor del sofá, saltando por encima de los muebles, hasta coger la pluma.

De igual manera el Aven avanza con un ligue. Mantén la validación y la atención ligeramente fuera de su alcance. Si te dejas atrapar muy fácilmente, ella se aburrirá y perderá el interés. Pero también perderá el interés, y se rendirá, si eres completamente inasequible.

Por lo tanto, mantén el anzuelo apenas fuera de su alcance y atráela continuamente con pequeños movimientos.

Su novio



Cuando una mujer dice las palabras, *"Tengo novio"*, nueve de cada diez veces lo que realmente está diciendo es *"Me has telegrafiado demasiado interés*".

Si ella se siente atraída hacia ti, lo más frecuente es que de una forma deliberada oculte a su novio hasta que hayas tenido sexo con ella.

Si lo menciona, no quiere decir que exista en realidad (sólo demuestra que tenía un motivo para mencionarlo).

Algunas razones de por las qué una mujer podría decir que tiene novio:

1) No *tiene* novio, tan sólo te lo dice porque no se siente atraída hacia ti.

2) *Tiene* novio y dadas sus opciones actuales, ha elegido mantenerse con él en esa relación.

3) *Tiene* novio, pero está deseando acostarse contigo: sólo quiere asegurarse de que entiendes primero su situación. Quiere *discreción* y *comprensión*. No está disponible para un compromiso mayor.

4) *Tiene* novio, está deseando engañarle (lo están normalmente si tu juego es sólido), pero no quiere sentirse culpable por ello. Se trata de su *proceso de racionalización*. Mientras mencione al novio antes de acostarse contigo, puede pensar que fue *"tu fallo"*. Puede ser que se arrepienta mas tarde, pero eso no supondrá que deje de engañarle.

5) *No tiene* novio, se siente atraída hacia ti, pero no quiere dar la imagen de ser una perdedora que no puede conseguir un hombre. La mayoría de las mujeres que están buenas tienen *satélites*: chicos agradables que se hacen pasar como amigos pero secretamente quieren acostarse con ellas. Puesto que la palabra "novio" puede tener muchos significados distintos, cuando hace esta afirmación está pensando en uno de sus satélites como un "vigilante del puesto".

La conclusión final es que no le preguntes por su novio, y no te desconciertes si ella lo menciona. Tan solo tómatelo como una indirecta. Significa que has telegrafiado demasiado interés muy pronto. Corrige eso y continúa jugando con normalidad.

Repaso del Capítulo

- Las emociones son circuitos celebrales que juzgan valores y crean motivaciones. Están diseñadas para mantenerte vivo y reproducir tus genes.
- La gente busca agrupamientos y matrimonios basados en los valores de supervivencia y reproducción (VSR).
- En parte, ser un hombre de alto VSR se basa en perseguir tus sueños, teniendo una identidad fuerte y viviendo una vida apasionada.
- Tu *imagen* debería comunicar tu *identidad* de forma congruente.
- El pavoneo es el uso de prendas captadoras de atención para amplificar tus respuestas en el campo. Intenta vestir al menos con un objeto que sea *guay* y atraiga la atención.
- Las personas son propensas a actuar por sus emociones *racionalizando luego*. Dado que las mujeres son más emocionales, son especialmente susceptibles a esto.
- Lo que le gusta a una mujer, o dice que le gusta, no es necesariamente a lo que responde emocionalmente (y sexualmente).
- Para obtener resultados con una mujer, estimula sus emociones. Se guiarán por sus emociones y después racionalizarán cualquier cosa que haya pasado.
- Si una mujer permanece no-receptiva te está cortando el juego deliberadamente. No será vulnerable en lo emocional si no has demostrado suficiente valor, o si no se siente segura.
- No te molestes tratando de convencerla. No discutas con ella ni la introduzacas de ninguna otra forma en un nivel lógico.
- No actúes como si estas cosas fueran una *gran apuesta*. Tan sólo repite las palabras *no hay problema* en tu cabeza hasta que realmente te lo creas. No importa lo que ocurra, no es una gran apuesta.
- La reputación de una mujer es muy importante. Es mucho más probable conseguir una satisfacción sexual cuando crea que no habrá *consecuencias sociales*.
- Todas las mujeres tienen un poderoso mecanismo de interrupción conocido como *factor fulana*. Cuando tengas un juego sólido, serás capaz de escalar suavemente sin activar sus defensas.
- Una mujer no hará nada que la haga sentir responsable de la escalada (necesita una Nega*ción plausible*). Los artistas venusianos deben responsabilizarse de conseguir que las cosas sucedan y actuar con *moxie*.
- Ella te someterá a pruebas de congruencia para provocar tus reacciones. Su intuición le dirá si pareces congruente. De esta forma puede encontrar tus límites, con los cuales se sentirá segura. Este comportamiento es instintivo y le permite determinar exactamente qué tipo de hombre eres en realidad.
- La mayoría de las mujeres ven a los hombres como un recurso abundante. Así que no es suficiente que se sienta atraida (ella tiene que *invertir* en la interacción).
- Ella busca diversión y estimulación, y evitará los enfrentamientos y las incomodidades.
- La escala decimal se usa para valorar mujeres basadas en sus aspectos, de 1 a 10.
- Mientras procedes con el ligue, mantenla justo en ese espacio entre la validación y el rechazo. Tiene que sentirse provocada para cazar los *pequeños incrementos*, tal y como sucede con un gato con una cuerda.
- No le preguntes por su novio y no te desconciertes si te lo menciona. Tan sólo tómatelo como una indirecta de que has telegrafiado mucho interés demasiado pronto, y continúa jugando como de costumbre.

Estructura y el Juego

El modelo M3 y los pensamientos correctos para aprender el Juego

El *Mystery Method* consta de varios aspectos. Por una parte, describe el proceso del cortejo desde el momento en que un hombre y una mujer se conocen hasta el comienzo de la relación sexual. Por otro lado, la *teoría de grupos* describe la aplicación de la dinámica social y el modelo M3 en grupos de personas en un ámbito social (*esto* es importante porque a las mujeres de alto calibre las vas a encontrar normalmente en esos contextos sociales). En tercer lugar, el *Mystery Method* es una metodología para practicar el juego en el campo. Y en cuarto lugar, incluye técnicas probadas en el campo que han surgido de esa metodología, como son los Negas y la *falsa limitación temporal*, las cuales vienen descritas en los capítulos posteriores de este libro.

El Juego se juega en el Campo

El Juego no se juega en un ordenador o en Internet. No se juega en un libro. Se juega en el mundo real, con personas y situaciones reales. Sólo a través de la práctica repetida podemos ganar intuición y habilidades. Con el tiempo, estos métodos pasan a ser habituales. Una vez internalizados, en unas cuantas semanas de disciplina, es mas fácil continuar haciéndolos que parar.

- Céntrate en mejorar tus habilidades, no en *pillar* o conocer a tu nueva novia. Piensa como si estuvieras aprendiendo a jugar un nuevo videojuego.

- No te obsesiones con una mujer particular. Olvídate de esa chica que has estado añorando durante los últimos tres meses.

- No te molestes en ser bueno corrigiendo las cosas cuando te has equivocado. Es más fácil atraer a mujeres nuevas que corregir las cosas cuando ya están mal con tu objetivo. (Cuando las cosas van bien, la atracción se crea en segundos o en minutos, y el sexo llega en un lapso de cuatro a diez horas.)

La Misión del Novato del *Mystery Method*

- Sal a jugar cuatro noches por semana durante cuatro horas cada noche.

- Haz tres aproximaciones por hora. Este programa te permite veinte minutos por cada aproximación.

Eso suma doce aproximaciones por noche, lo cual son cuarenta y ocho por semana y doscientos por mes (el capítulo 4 trata el arte de la aproximación). En menos de un año te habrás aproximado a dos mil mujeres aproximadamente.
¿A cuantas te acercaste el año pasado?

Calibraje e internalización

Después de la primera o segunda semana en el campo, las aproximaciones empiezan a hacerse difusas. Los patrones emergen con el tiempo. Los comportamientos sociales que antes eran extraños pasan a verse claros. Se pueden prevenir las situaciones y las reacciones. Esta poderosa intuición social, proveniente del tiempo en el campo se conoce como *calibraje*.

Un Aven habilidoso anticipará y tendrá una respuesta preparada para casi todos los retos sociales comunes. Se ha encontrado ya con *este* reto antes. Ha experimentado con una diversidad de respuestas distintas, y ha comparado notas con todos sus amigos sobre el tema también. Ha encontrado una respuesta efectiva, y está ya probada en el campo y practicada hasta la maestría.

Cuando surgen los retos, de inmediato llega la respuesta (automáticamente lanzada a la acción por el subconsciente). De la misma forma que todos los comportamientos practicados pasan a ser automáticos ocurre con el juego de habilidades del *Mystery Method*. Este proceso es conocido como *internalización*.

Las mujeres tienen más desparpajo porque suelen
estar involucradas en más aproximaciones.

Para que un hombre esté en el Juego, debe acercarse a las mujeres activamente. Si deja de hacerlo, abandona el Juego. Una mujer no puede elegir tan fácilmente. Si es atractiva, los hombres se le acercarán de todas formas. No es necesario que haga nada, sólo estar allí. Por esa razón, normalmente las mujeres calibran mejor y tienen más habilidad social que los hombres. Han tenido más práctica.



Céntrate en el proceso más que en el resultado

Un Aven sale noche tras noche para *mejorar su calibraje e internalizar su juego de habilidades*, principalmente. No intenta “conseguir a esa chica”, o “pillar esta noche”. En lugar de eso, está practicando con una meta a largo plazo: tener un juego de habilidades sociales poderoso.

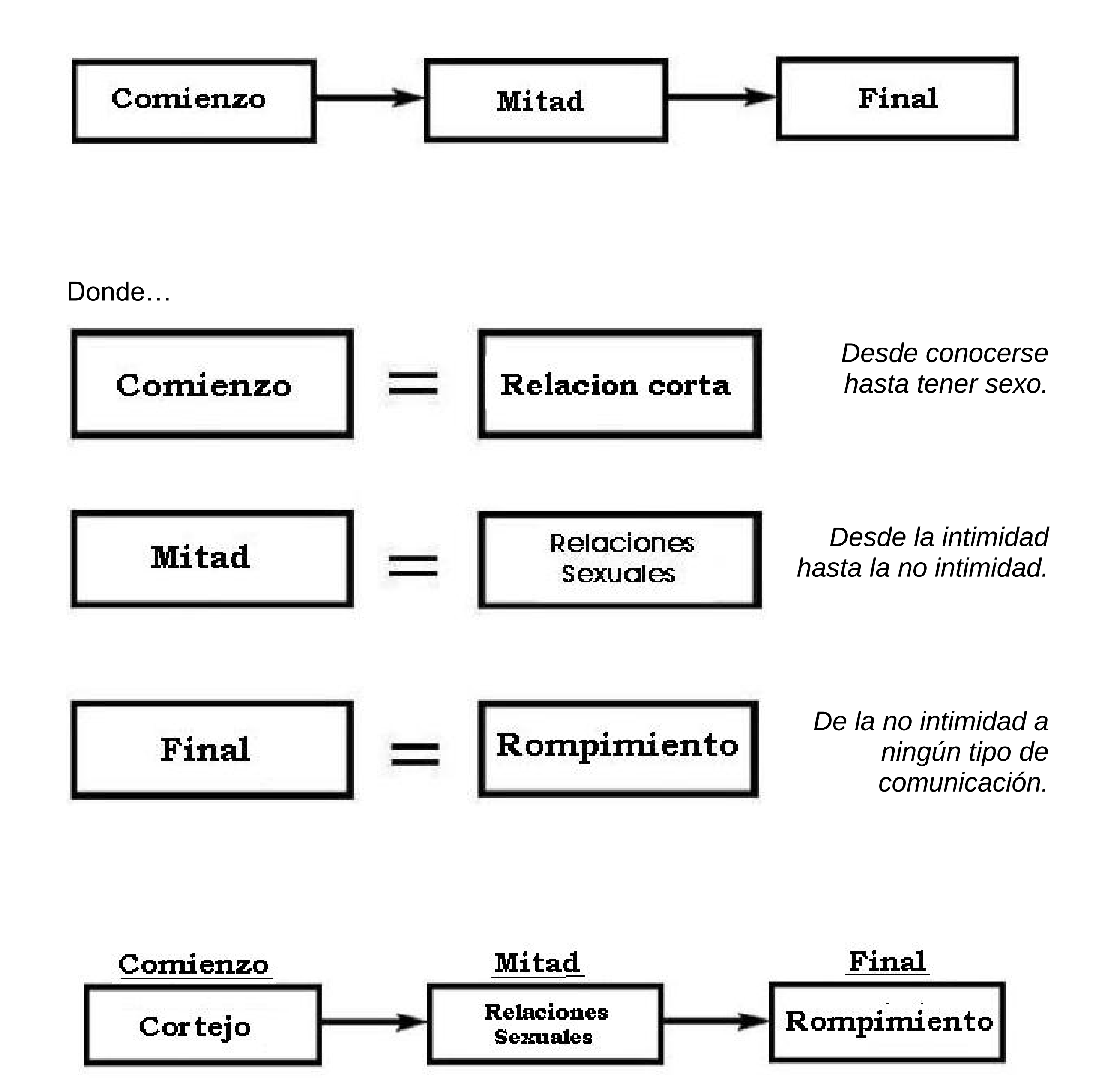
No debes permitir que el resultado de cualquier aproximación tenga demasiado significado para ti. Es como jugar a un videojuego: si tu hombre muere, tan sólo pulsa el botón y juega otra vez. Si el resultado de una aproximación específica pasa a ser importante para ti, tendrá efectos insidiosos y sutiles en tu juego y causaran que pierdas la partida. En realidad tiene que *no importarte*. Igual que pescar, o jugar al golf, el proceso del Juego en sí mismo es la verdadera recompensa.

Se trata de un círculo. Después de varios meses de práctica, cuando tu juego sea riguroso, tus habilidades te permitirán divertir a las mujeres como desees. Y entonces no te importará la ansiedad en la aproximación, el rechazo o resultado (te divertirás en el proceso). Irónicamente, ésta es la actitud que da resultados.

Hay un cierto *zen* en el ligue... Quien consigue desligarse del deseo de obtener resultados es irónicamente quien más posibilidades tiene de llegar a ese resultado.

La Relación Sexual

Cada relación (sexualmente íntima) de largo plazo tiene un comienzo, una mitad y un final:



Cortejo

Afinando más, cada cortejo (desde conocerse hasta tener sexo), tiene un comienzo, una mitad y un final.



El *Mystery Method* se centra tan sólo en estas tres fases. Mystery las llamó las tres fases del cortejo...



Atracción

Atraer

El primer objetivo del *Mystery Method* no es la seducción, sino la atracción.

ATRAER

Dicho de un cuerpo: Acercar y retener en virtud de sus propiedades físicas a otro externo a sí mismo, o absorberlo dentro de sí. El imán atrae al hierro. Dicho de una persona o de una cosa: ganar la voluntad, afecto, gusto o atención de otra.

SEDUCIR

Engañar con arte y maña; persuadir suavemente para algo malo.
Atraer físicamente a alguien con el propósito de obtener una relación sexual.
Embargar o cautivar el ánimo.

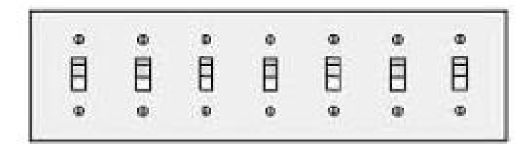
> *Hay que centrarse primero en la atracción, no en la seducción. Desde un punto de vista ético, somos atrayentes, no seductores.*
>
> Declaración de Ética del Mystery Method

“La atracción no es una elección.”

David De Angelo

El secreto de la atracción

Hay un cierto número de interruptores[2] de atracción incluidos en el mecanismo de selección sexual de hombres y mujeres.

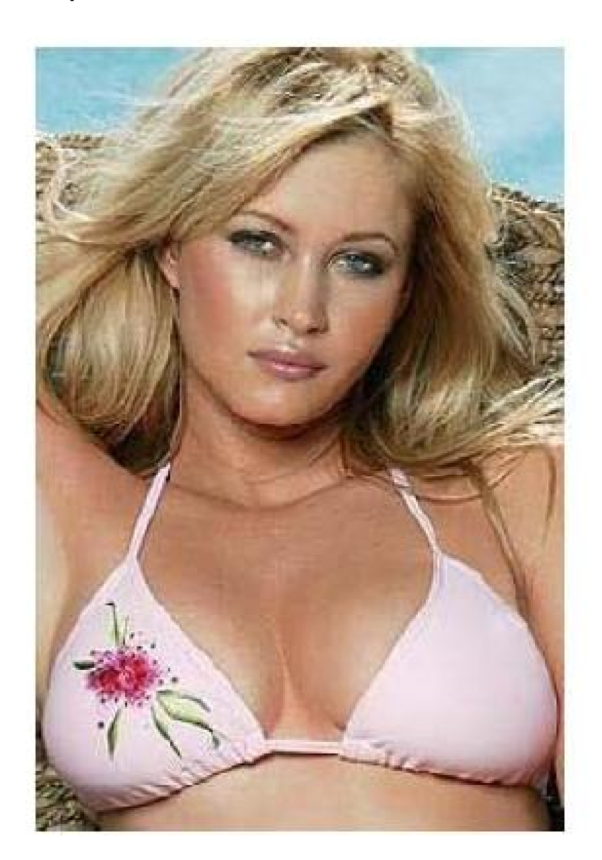


De la misma forma que sentimos una atracción irresistible y automática hacia una modelo en traje de baño, cuando vemos su foto en una revista deportiva, porque enciende todos nuestros interruptores de atracción, es posible hacer que una mujer sienta lo mismo hacia *nosotros,* si encontramos el método de encender todos sus interruptores de una forma sistemática.

Veámoslo a través de un sencillo ejemplo ilustrativo...

[2] La metáfora de los interruptores de atracción es sólo eso, por supuesto: una metáfora.

Experimento de reflexión: Landi vs Maude





Parte A: ¿Te lo imaginas? La supermodelo Landi Swanepoel pasea por la habitación y comienza a mostrar interés por ti, quizás sentándose en tu regazo. Visualízalo durante 15 segundos.

¿Como te sientes?

Parte B: Ahora imagina a Maude (Bea Arthur de *Las chicas de oro*) pavoneándose y sentándose en tu regazo. Visualízalo durante 15 segundos.

¿Como te sientes *ahora*?

Si eres un hombre normal y saludable, muchos más interruptores de atracción se te habrán encendido con Landi que con Bea.[3]

---

[3] Sin faltar el respeto a Bea. Mystery piensa que es maravillosa.

Resultados

Como puedes ver, ciertos interruptores se encienden en presencia de un valor de reproducción legítimo. También se podrían apagar en presencia de indicadores que señalen un valor de reproducción Negativo. Emparejándote con una mujer delgada y joven mejorarán las expectativas de tus genes de reproducirse con éxito en lugar de hacerlo con una mujer con la menopausia.

Nuestros interruptores están programados para responder a ciertos radios de cadera y cintura, la forma y tamaño de los pechos, simetría facial y corporal, y otros indicadores de juventud y salud.

Si una mujer tiene o puede mostrar una cierta cualidad para la que uno de tus interruptores sexuales está programado (evolutivamente adaptado), sentirás una atracción inmediata por ella, sin necesidad de pensar en ello. De hecho, ni siquiera tienes elección.

Es interesante destacar que:

- 80% de los interruptores de atracción de los hombres están programados para responder al valor de reproducción de una mujer. Sólo un 20% responden al valor de supervivencia.

- Sólo el 20% de los interruptores de una mujer responden al valor de reproducción de un hombre, mientras que el 80% responden a su valor de supervivencia.

Incluso si una mujer tuviera pechos falsos, sentirías más atracción que si los tuviera pequeños. Después de todo, muchas mujeres no llegarían a tales extremos si no funcionara a la hora de crear atracción.

Entonces, ¿cuáles son las características que hacen que los interruptores de atracción de una mujer respondan, y cómo podemos encenderlos de manera sistemática, sucesiva y rápida en la práctica en el campo?

Antes hemos hablado de cualidades básicas como la apariencia y la altura, la salud y el estado de forma, sentirse cómodo y sonreír, etc. Ahora vamos a examinar un interruptor de atracción que tiene un gran poder...

Preselección



Este interruptor de atracción no existe sólo en el mecanismo de atracción de las personas, sino también en muchos animales. Un urogallo macho (un tipo de pájaro) es difícil que atraiga a una hembra si esta solo. Pon un urogallo hembra a su lado y otras hembras entrarán en su territorio y se emparejarán con el.

De forma similar, si una mujer considera que un hombre es atractivo para otras mujeres sentirá atracción instantánea hacia él. Entra en un bar, y no habrá mejor forma de que seas atractivo como con dos mujeres, una en cada brazo.

Demostrando que hay mujeres interesadas en ti puedes activar ese interruptor de selección. Hay otras maneras. Podrías usar un perfume femenino. Cuando una mujer te pregunte qué estás usando di, “*Nada*”. Huélete y haz como que recuerdas diciendo “*Ah*”, y sonríete.

Otra forma de activar su interruptor de preselección es llevar un beso de barra de labios en el cuello. De igual forma que sentirías una gran atracción por una mujer con un buen ratio de caderas y cintura, una mujer sentirá la misma atracción hacia ti con ese todo-poderoso beso de barra de labios.

Hay muchas formas de activar el interruptor de preselección, y hay otros interruptores que pueden ser activados. El secreto de la atracción, básico en la fase de atracción del *Mystery Method*, es conocer cuales son esos interruptores, y tratar de *encenderlos todos* sistemáticamente. No hay forma más rápida o poderosa de lograr la atracción que eso.

Los capítulos 5 y 6 explican el tema de la atracción en profundidad, así como las diversas tácticas para generarla y usarla.

M3

El Modelo M3

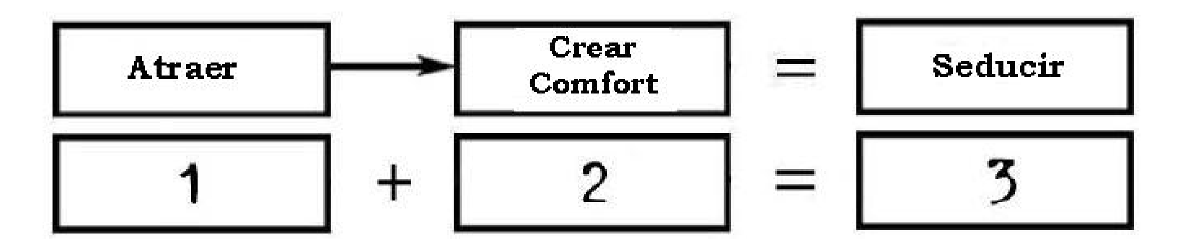
Sólo después de que atraigas puede tener lugar la seducción. Sin embargo, antes de que una mujer que se siente atraída por ti sea seducida, hay una fase crucial adicional: debes construir *confort* (los capítulos 7 y 8 del libro describen las fases de confort y seducción del *Mystery Method*).



Tenemos que centrarnos ahora en cada fase del M3:

La seducción es mutua

Si durante la fase de juego medio consigues construir suficiente confort con una mujer como para que esté sola contigo en un cuarto, entonces estará preparada para tener sexo contigo en la fase de juego final. De hecho, ella podría muy bien tratar de seducirte a ti.



Por lo tanto, sólo si trabajas para estructurar una oportunidad conveniente para que ella te seduzca habría un motivo para centrarse en la seducción directamente.

No tan rápido

Desafortunadamente, nada de esto es posible sin atracción. Desde luego, ella no va a buscar confort contigo si no hay atracción. Y estate advertido: si buscas confort demasiado pronto, sólo conseguirás que ve te vea menos atractivo. O peor aún, que te meta en la *zona de amigos*.

Una vez exista atracción, probablemente busque confort *contigo*. **Esto debería ser interpretado como el Indicador De Interés (IDI) que es**.

Recapitulando, los tres objetivos principales del *Mystery Method* son:

Ligue	*Atraer a una mujer*
Juego Intermedio	*Establecer confort, confianza y conexión*
Juego Final	*Estructurar una oportunidad para ser seducido*

Ilustrado así de simple, la relación lineal entre atracción, confort y seducción parece intuitiva y evidente en si misma. Aun así, Aven de todo mundo se pelean continuamente con los problemas que provienen de aplicar de manera inadecuada la secuencia del M3.

Los cuatro errores en la secuencia MM

1. SEDUCIR PRIMERO – *empezar por el final*.
2. CREAR CONFORT PRIMERO – *empezar por la mitad*.
3. CREAR ATRACCIÓN PERO NO CONFORT – *empezar al principio, pero saltarse el medio e ir directamente al final*.
4. CREAR ATRACCIÓN Y CONFORT SOLO – *empezar al principio pero bloquearse en el medio*.

1er Error de la Secuencia M3: *Empezar por el final*

Final



El Seductor

El error más común que comete un principiante es centrarse en seducir a una mujer antes de atraerla. Esto es como poner el carro antes que el caballo. Frecuentemente, en particular con las mujeres atractivas, tratar de seducir en primer lugar es como decir "*No me conoces pero ¿te acostarías conmigo*?" Hay un momento (y un lugar) para comenzar la etapa de seducción, y no es antes de crear atracción y confort, así como intimidad.

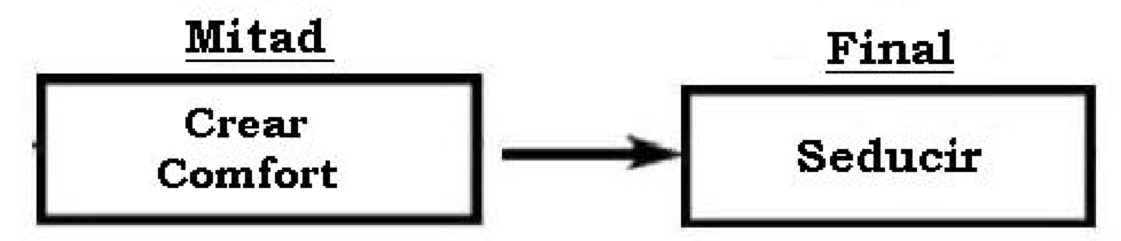
Los *seductores* suelen comenzar por el final. Con frecuencia no tienen en cuenta los niveles de confort. Incluso cuando hay atracción basada en la apariencia del seductor, esa atracción es suplantada por la incomodidad de tener que tratar con anticipos sexuales agresivos de alguien que ella no conoce o en quien no confía. Es mejor no telegrafiar prematuramente interés sexual hasta el juego final.

El mate del bobo

En el juego del ajedrez, es posible ganar con tan sólo cuatro movimientos. Esta táctica se conoce como el *mate del bobo*. Ganar con rapidez gracias al mate del bobo no te hace un campeón del ajedrez. En todo caso, sólo demuestra la inexperiencia de tu oponente. Un rival experimentado no intentará nunca un mate del bobo, ya que si el oponente no pica en el anzuelo, se quedará en una posición débil. De forma similar, aunque es posible seducir con velocidad, es mucho menos probable si la mujer tiene experiencia social. En las artes venusianas, nos referimos a la táctica de "*empezar por la seducción*" como el mate del bobo por su símil metafórico. Por contra, tanto el campeón de ajedrez como el Aven prefieren jugar una *partida sólida*.

El *mate del bobo* puede funcionar en algunas ocasiones, como con mujeres borrachas o que son propensas a tener una noche. No permitas que este sea tu único "movimiento ganador".

2º Error de la Secuencia M3: *Empezar por el Medio*



El chico amable

Muchos hombres comprenden y aprecian que *empezar por la seducción* hace que la mujer se sienta incómoda. Lo que hacen en su lugar es centrarse primero en el confort.

De lo que no se dan cuenta es que las mujeres bellas son bombardeadas a diario por esos chicos amables, y puede resultar bastante aburrido. Aunque no es tan ofensivo como un seductor, el chico agradable no es menos molestia. Hay demasiados chicos amables acercándoseles con la misma conversación vieja y larga. Sin una atracción primero, tan solo diciendo "*Hola, soy Joe. ¿Como te llamas?"* te rechazará como a todos los chicos amables que se le han acercado antes que tu. ¿Por qué debería una mujer que no se siente atraída hacia ti querer saber tu nombre o molestarse en aprendérselo? ¿Por qué debería darte alguna información personal, sólo porque se lo hayas preguntado?

La Metáfora del Escudo Protector

Si una mujer no se siente atraída por ti, cualquier intento de crear confort la aburrirá. Intentar hablarle de ti, hacer que hable de sí misma o hacerle cumplidos antes de que se lo merezca son todo intentos de construir confort. Si alguna vez has estado atrapado en una conversación con alguien que no te interesaba escuchar comprenderás lo incómodo puede llegar a ser.

Imagínate que esto te pasa varias veces al día, casi todos los días, durante muchos años. ¿No sentirías una necesidad de callar a esas personas, incluso antes de que comenzaran? Con el tiempo, conforme una mujer interactúa con chicos amables, comienza a desarrollar estrategias sencillas para contrarrestar ese aluvión de aburrimiento. Tomadas en conjunto, estas estrategias han creado lo que llamamos metafóricamente su *escudo protector*.

Sólo por acercarte y tratar de ser agradable, las mujeres bellas asumen que quieres ganarte su favor sexual. Si no es así, piensan que estás vendiéndoles algo (o mendigando unas monedas). Incluso si no estás interesado sexualmente, ellas asumirán que lo estás, solo porque te has acercado de la misma forma que lo hizo la ultima media docena de chicos agradables esa noche.

Él; *Bonitas botas.*
Ella; *Tengo novio.*

La mayoría de los hombres confunden esas defensas a corto plazo con problemas a largo plazo. Apartan a los hombres, y es por esta razón por la que dichas estrategias *funcionan*. Para ellas, es mejor permitir que un puñado de hombres por los que no sienten atracción piensen que son estúpidas que tener que sentarse y escucharlos a todos.

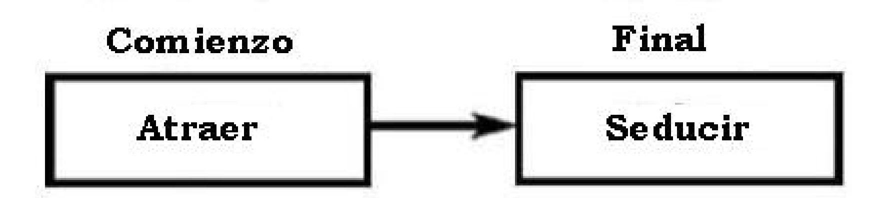
Él: *¿Como te llamas?*
Ella: *Piérdete.*

Algunas mujeres podrían tolerar ligeramente la conversación de un chico amable, pero una vez que esta comienza a ser mundana, se excusarán. Los chicos amables persistentes encontrarán una gran resistencia a medida que empiezan a estar cansadas de su presencia prologada. Aunque tontear puede ser una forma de entretenimiento para algunas, la mayoría con escudos de protección los usarán por una buena razón, y es contra los hombres amables.

Él; *Hola, ¿como estás?*
Ella; *Mira, no voy a tener sexo contigo.*

Si no te preocupas en atraer primero a una mujer, no quieras que tenga una razón para conversar contigo. Levantará su escudo. Deja la construcción de confort para el juego medio, y no empieces prematuramente.

3er Error de la Secuencia M3: *Empezar por el principio pero saltarse la mitad*



Todo principio y final tiene una fase media, y en el M3, esa fase es el confort. Hay un momento para seducir a una mujer (o ser seducido), pero no es hasta después de haber creado confort.

El Ligón

Un ligón es un Aven que empieza atrayendo exitosamente a una chica pero falla a la hora de evitar las *tres trampas del ligón*. La primera es un fallo al justificar su atracción por otras razones que no vayan más allá del físico. Ha revelado su atracción demasiado pronto. La segunda es un fallo al apreciar la importancia del juego medio antes del juego final. La tercera es el fallo de no detenerse (a sí mismo y a la mujer) y evitar ir demasiado lejos demasiado pronto.

Todos los Aven deben ser advertidos de estas *trampas del ligón*.

Las Tres Trampas del Ligón:

1. NO JUSTIFICAR UNA ATRACCIÓN MUTUA
2. DESCUIDAR EL CONFORT
3. PROVOCAR EL REMORDIMIENTO DEL COMPRADOR

1ª Trampa del Ligón: No Justificar una Atracción Mutua

Para un hombre, la belleza de una mujer puede ser tan intoxicante que sólo por su atractivo la considerará como material para novia. No podemos dejar que ella sepa que la escogemos por su apariencia, porque no parece genuino y no nos desmarcaría.

Los indicadores de interés, o IDIs (N. del T.: En inglés IOI*, indicators of interest*) nos muestran cuando tenemos que ir de la fase de atracción a la de confort, ¡pero no debes hacerlo hasta que ella se haya ganado legítimamente tus IDIs también! Obtener IDIs de una mujer no es razón suficiente para devolvérselos. Si eres demasiado fácil, ella te marcará como otra cuenta en su collar y se irá a buscar otros retos.

Algunos ejemplos de IDIs:

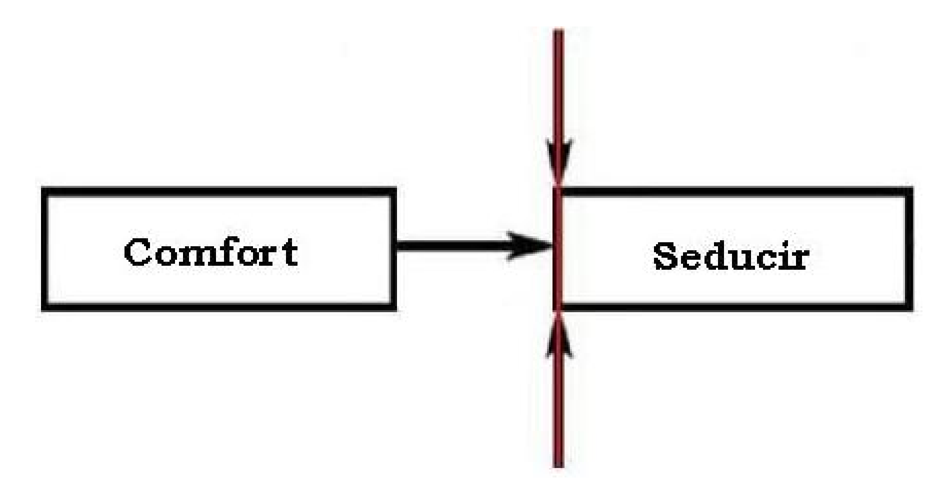
- *Ella te toca. Cuando dices, "Las manos fuera de la mercancia", ella te toca de nuevo.*
- *Cuando la agarras por sus manos y las sostienes, ella las retiene.*
- *Se ríe de tus comentarios con humor, y de los que no son divertidos.*
- *Cuando le pides un mordisco en el cuello, ella te lo da.*
- *Te pregunta por tu nombre.*

Debes animarla primero a que demuestre cualidades que puedan corroborar tu atracción. Si no, podría sospechar que sólo estás jugado con sus emociones, atrayéndola cruelmente en un juego para ganar otro tanto. Se sentirá incómoda y perderá la atracción rápidamente. Tu diálogo de la fase de atracción, de hecho, será visto como una conspiración, y ella te verá como alguien emocionalmente manipulador. De esta forma, un ligón es sólo un seductor con una buena fase de apertura.

Habiendo salvado con éxito la primera trampa del ligón, el Aven debe crear confort.

2ª Trampa del Ligón: Descuidar el Confort

Si seduces a una mujer antes de crear suficiente confort, su atracción por ti se apagará. Para evitar que esto ocurra, tenemos que crear suficiente confort para que nuestra seducción no la haga sentir incómoda. No cruces la línea del confort a la seducción hasta que tengas suficiente confort.



¿Cuando sabes que tienes *suficiente confort* para empezar la seducción?

La Regla de las Siete Horas



Normalmente se toma una media de cuatro a diez horas acumulativas de construir confort antes de que esté lista para la seducción (sin contar el mate del bobo). No hay una regla exacta para determinar cuando ha llegado el momento; sólo el calibraje te lo dirá.

3ª Trampa del Ligón: El Remordimiento del Comprador

El remordimiento del comprador se da cuando una persona compra algo en un estado emocional de capricho, para arrepentirse luego de su compra. De manera similar, las mujeres que se sienten atraídas por ti pueden llegar muy lejos demasiado pronto. En el momento, pueden satisfacer su atracción o su excitación sexual, sólo para arrepentirse de sus sentimientos o acciones más tarde. Por ese símil metafórico, los Aven llaman a esta situación *remordimiento del comprador*.

Un Caso para Estudiar: Joe Conoce a Janine

El Punto de Vista del Hombre

Joe conoce a una mujer preciosa llamada Janine y se atraen el uno al otro. Pronto Joe se encuentra teniendo éxito con ella esa noche. Incapaz de llevarla a un sitio privado en ese momento, Joe consigue su número y quedan en verse otra noche. Excitadamente les cuenta a sus colegas que ha conocido a su próxima novia.

Joe llama a Janine a la tarde siguiente, pero ella se muestra fría e indiferente. Trata de convencerla para que se vean, como acordaron, pero ella está 'ocupada' ahora. Deja unos cuantos mensajes. Janine no le devuelve ni una llamada. Las semanas pasan y Joe y Janine no quedan nunca de nuevo. Él está confundido, frustrado, y solo. Repite este patrón una vez y otra vez.

Es una escena típica de cómo un buen chico sucumbe a la trampa del remordimiento del comprador. Muchos han caído en ella una y otra vez y perdido muchas oportunidades en el amor.

¿Qué fue mal?

Aquí esta lo que sucedió:

El Punto de Vista de la Mujer

Mientras Janine se divertía teniendo éxito con Joe, éste no se encargó de disminuir la velocidad de la escalada sexual y permanecer en la fase de confort. En realidad ella deseaba verle de nuevo, pero sólo en aquel momento. Cuando Joe la llamó al día siguiente, no estaba en el mismo estado emocional excitado que la noche anterior. Debido a su programación cultural, tenía un ligero sentimiento de culpabilidad por lo que hizo con alguien que no conocía de verdad. Sabía que la única razón por la que Joe la llamó era para continuar haciendo lo que la hacia sentir incómoda con sólo pensarlo. Si lo veía de nuevo no sabría cómo comportarse. ¿Le metería mano y la haría sentirse aún más incómoda? Ella no le conocía lo suficiente como para fiarse de sus acciones futuras. Janine se muestra fría y miente, diciendo que está demasiado ocupada para hablar.

Cuando el confundido Joe intenta hacerle cambiar de parecer, Janine lo toma como un intento de manipularla. Precisamente no quiere ser presionada para tener sexo con alguien con quien no se sentía cómoda y segura, especialmente cuando no estaba siquiera excitada.

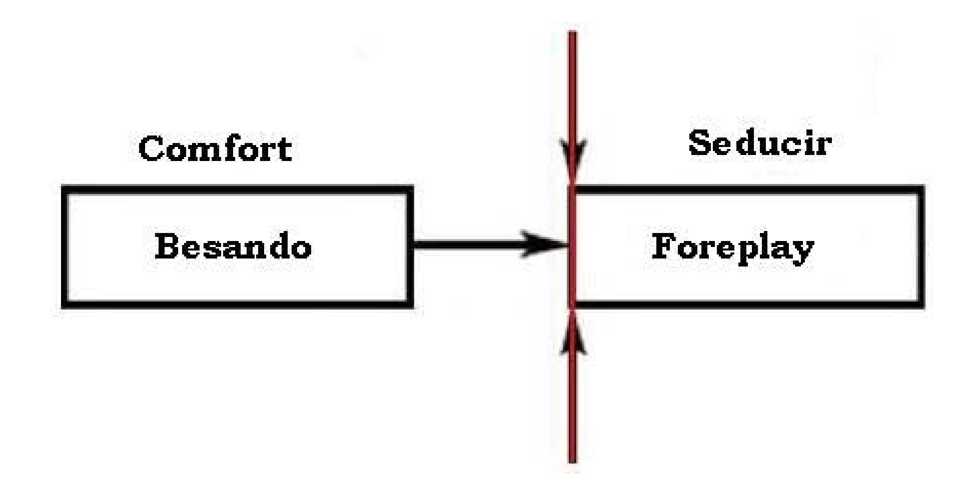
Joe estuvo presionándola para cambiar su estado emocional por teléfono. Que él supiera, y con demasiados elementos fuera de su control, Janine se había peleado con su compañera de cuarto o algo parecido. La semana posterior y la siguiente, cada vez que él dejaba un mensaje, sus sentimientos de incomodidad surgían de nuevo. No tenía la intención siquiera de volver a ver a aquel tío de nuevo.

Joe no debería insultar a Janine por el resultado. Después de todo, fue él quien en última instancia diseñó esa situación, al no permanecer en la fase de confort el tiempo necesario.

Como cogerse de la mano lleva a besarse (y más aún con la *táctica del beso de Mystery,* que veremos luego), te acercaras rápidamente a un punto de no retorno en el cual es probable la aparición del remordimiento del comprador.

Advertencia:

El Punto de No Retorno del Arrepentimiento del Comprador



Este punto de no retorno se da cuando besarse da paso a los juegos preliminares sin suficiente confort.

* BESAR

Tocar o acariciarse con los labios como muestra de afecto (o agradecimiento).

> *Etimología de 'kiss': Inglés Medio, del Ingles Antiguo 'cyssan'; semejante al Alto Alemán Antiguo 'kussen' para besar.*
> *Fecha: Antes del siglo doceavo*. (N.T.: Mantenido del inglés original)

JUEGOS PRELIMINARES:

Estimulación sexual mutua previa al coito.

> *Fecha: 1929*

Fíjate cómo una elección que hagas en un momento puede determinar el resultado de una situación un día después o más. ¡Ten cuidado! Una vez que atravieses el punto de no retorno, a menos que tengas suficiente confort establecido, con lo que puedes llevártela a una localización cercana privada para tener sexo con ella (antes de que la excitación mengüe), obtendrás el remordimiento del comprador luego.

Es sólo un seductor quien considera la opción de llevársela a una caseta de baño público cercana. Considerando que tu novia de dos años no se sentiría cómoda teniendo sexo en un baño público, no lo esperes de alguien que has conocido hace veinte minutos, no importa lo excitada que esté. Eso es *la fantasía del mate del bobo* y no juego sólido. Podrías perder la oportunidad si tratas de seducir demasiado pronto (aunque ocurra que ambos lo estéis deseando, disfrutadlo).

El beso sin connotaciones sexuales es bienvenido para la fase de confort. *De hecho, si esperas demasiado para besarla, en algún punto ella perderá el interés y perderás la oportunidad de hacerlo en el futuro*.

Por lo general, este tipo de "beso de confort" dura menos de treinta segundos y no incluye lengua. Besar expresa y crea un sentido de conexión.

Los juegos preliminares, por otra parte, comienzan sólo en la fase de seducción. Generalmente, consiste en el beso francés, lo cual lleva a tocar sexualmente. Esto excita a ambos preparando para el sexo. Ya que besar prematuramente se transforma en juegos preliminares, es el momento de quitártela de encima.

Es mejor no empezar con los juegos preliminares hasta que tengas el confort y la privacidad necesaria para pasar naturalmente al sexo. Cuando te la quites de encima, hazle saber que no es el momento o lugar adecuado para ponerse calientes. De acuerdo, esto es muy difícil, y es el punto donde la mayoría de los hombres fallan.

Para ayudarte a pasar esta prueba, deberías hacerte una pregunta muy seria:

"¿Quiero una noche de caricias,
o incontables noches de sexo?"

Para saber si estás cerca del punto de no retorno, pregúntate:

"¿Es esto un juego preliminar?"

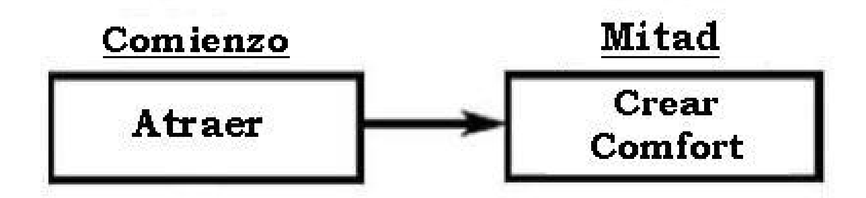
Si la respuesta es sí ¡para! Aléjala. Construye confort, no excitación. Hace falta ser un hombre de verdad para decir:

"Basta, mejor paramos. Venga, vamos a reunirnos con nuestros amigos."

Fíjate como "*nuestros* amigos" son en realidad "*sus* amigos". Con este movimiento ganador crearás confianza demostrando que quieres conseguirla para más que un mero favor sexual. Ya que sabes que se siente atraída sexualmente por ti, puedes estar seguro de que cuando tengas establecido suficiente confort para llevártela a una localización privada (como tu dormitorio) podrás excitarla sexualmente y permitir que la naturaleza tome su curso *sin impedimentos*.

Podrás construir intimidad y llegar cerca del punto de no retorno varias veces, mientras seas el primero en quitártela de encima cada vez que lo alcances.

3er Error de la Secuencia M3: *Empezar en al Principio pero Quedarse Atascado en la Mitad*



El Amigo

El amigo es alguien que teme expresar su intención romántica a una mujer en la que ha gastado tiempo atrayendo y conociéndola. Se encuentra atrapado en la etapa de confort, dando vueltas indefinidamente. Falla en aprovechar la oportunidad y en desarrollar el potencial de las relaciones al no completar la fase de confort para pasar a la de seducción.

La Zona de Amigos

Si durante la fase de confort no comunicas a la mujer que tienes un interés romántico potencial por ella, ésta podría no ser lo suficientemente intuitiva como para ver que lo tienes. Al no sujetar sus manos, oler su cuello, o besarla durante la fase de confort te estancas allí, incapaz de seguir adelante. Una mujer puede comenzar a quedarse tan cómoda con tu naturaleza no sexual que te prefiera de esa forma. Cuando por fin intentes ir hacia la fase de seducción con una mujer y la oigas decir “Seamos sólo amigos”, sabrás que has caído en *la zona de amigos*.

No puedes empezar la seducción hasta que hayas terminado la fase de confort. No puedes hacerlo hasta que hayas generado suficiente confort. Debe estar cómoda con tu sexualidad también. Esto ocurre cuando besarla no la hace sentir incómoda. Cuando estés a solas con ella y empiece la fase de seducción, no querrás dejarla conmocionada por tu *repentino interés sexual*.

Ten presente que no es un error, ni un pecado, crear la oportunidad para una seducción mutua. Después de todo, una relación sexual la beneficia a ella también.



Resumiendo, los problemas asociados con la secuencia impropia del M3 son:

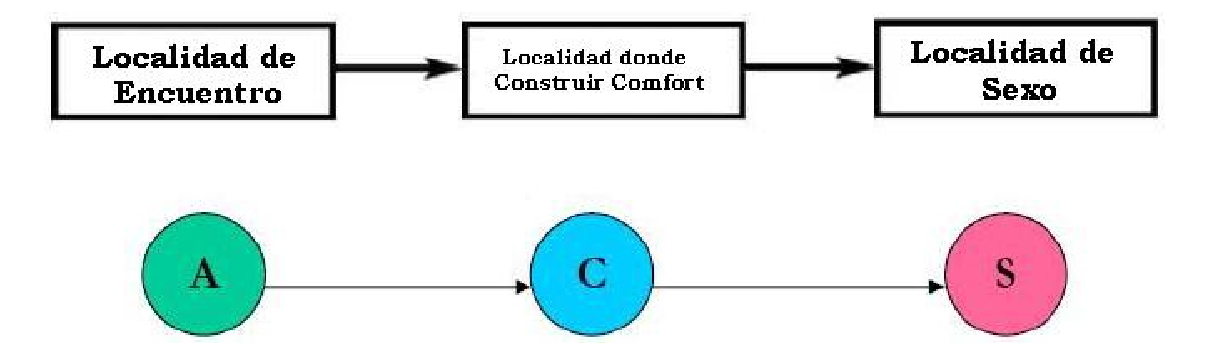
1. Empezar al final – *los problemas del mate del bobo*
2. Empezar en la mitad – *problemas del escudo protector*
3. Empezar al principio pero saltarse la mitad – *problemas de remordimientos del comprador*
4. Empezar al principio pero atascarse en el medio – *problema de la zona de amigos*



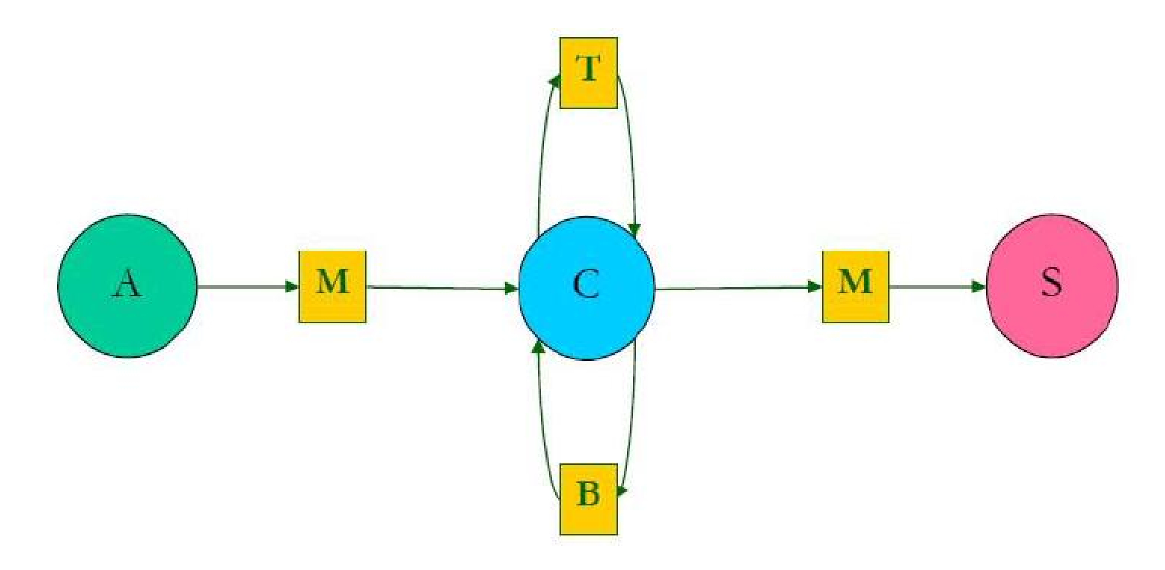
Lugares de Juego

Un juego sólido de cortejo que termina en sexo, cuando ocurre, raramente tiene lugar al completo en un único lugar físico. Es muy improbable que una mujer que no conoces golpee en la puerta de tu dormitorio y se invite ella misma a pasar. La naturaleza te obliga a que dejes tu dormitorio y vayas a distintos lugares donde conocer mujeres. En esto es donde muchos hombres fallan miserablemente.

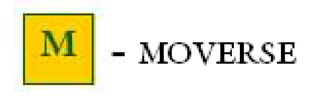
De hecho hay tres tipos de lugares separados que tu y tu interesada romántica visitareis:



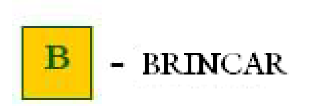
Cambios de Lugar



Hay tres tipos de cambios de lugar que ocurren comúnmente mientras se juega. Son el Movimiento, el Salto y el Puente Temporal. Brevemente descritos aquí, estos cambios de lugar están explicados con mayor detalle en los siguientes capítulos de este libro.



MOVERSE
Mueves a la chica a una parte distinta del local actual.



BRINCAR
Tú y la chica salís del local actual juntos y vais juntos a otro local.

T - POSTERGAR TIEMPO

PUENTE TEMPORAL
Algunas veces no es posible escalar. Quizás algunos factores externos te obliguen a intercambiar información de contacto y continuar jugando en otro momento y lugar. Es lo que se conoce como Puente Temporal.

Las Nueve Fases del Modelo M3

Los tres pasos del Modelo M3 –Atracción, Confort y Seducción– se dividen en tres fases cada uno. Aunque se describen brevemente aquí, las nueve fases del Modelo M3 están cubiertas con mucho mas detalle en los capítulos posteriores de este libro.

A1 – APERTURA
A2 – INTERÉS DE MUJER A HOMBRE
A3 – INTERÉS DE HOMBRE A MUJER

C1 – CONVERSACIÓN
C2 – CONEXIÓN
C3 – INTIMIDAD

S1 – JUEGOS PRELIMINARES
S2 – RUM
S3 – SEXO

ATRACCION			CONFORT			SEDUCCION		
A1	A2	A3	C1	C2	C3	S1	S2	S3

A1 – APERTURA

El hombre abre un Set y alcanza el Punto de Enganche.

A2 – INTERÉS MUJER-HOMBRE

El hombre demuestra un alto valor, mientras que simultáneamente muestra desinterés en el objetivo. Ella responde dándole indicadores de interés.

A3 – INTERÉS HOMBRE-MUJER

El hombre engancha a la mujer para que este mas involucrada en la interacción y recompensa sus esfuerzos con indicadores de interés.

C1 – CONVERSACIÓN

La pareja comienza una conversación y florece un sentido del *confort* y la empatía en un sentimiento de conexión.

C2 – CONEXIÓN

Ambas partes tienen una sensación de "esta ya ahí". Ocurre el beso. Esta fase puede durar varias citas.

C3 – INTIMIDAD

Ahora, en una localización de seducción, fuertes caricias siguen y la pareja va al dormitorio.

S1 – JUEGOS PRELIMINARES

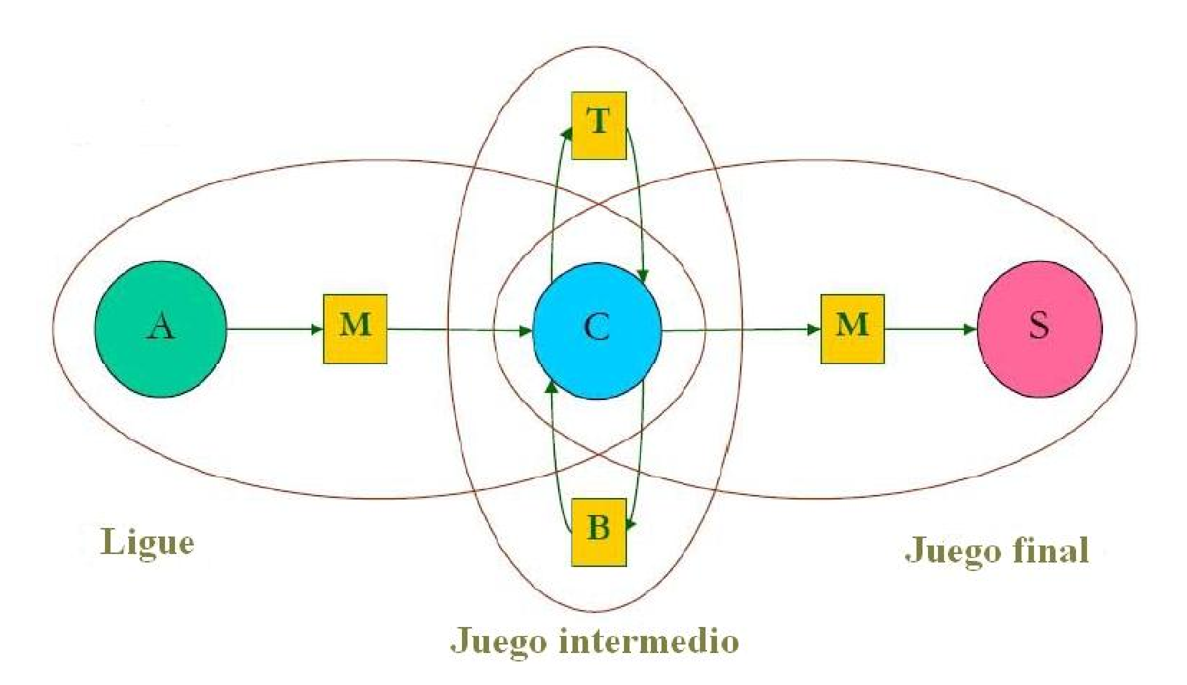
La pareja comienza la escalada física hacia el sexo. Si las cosas pasan muy deprisa puede causar el remordimiento del comprador.

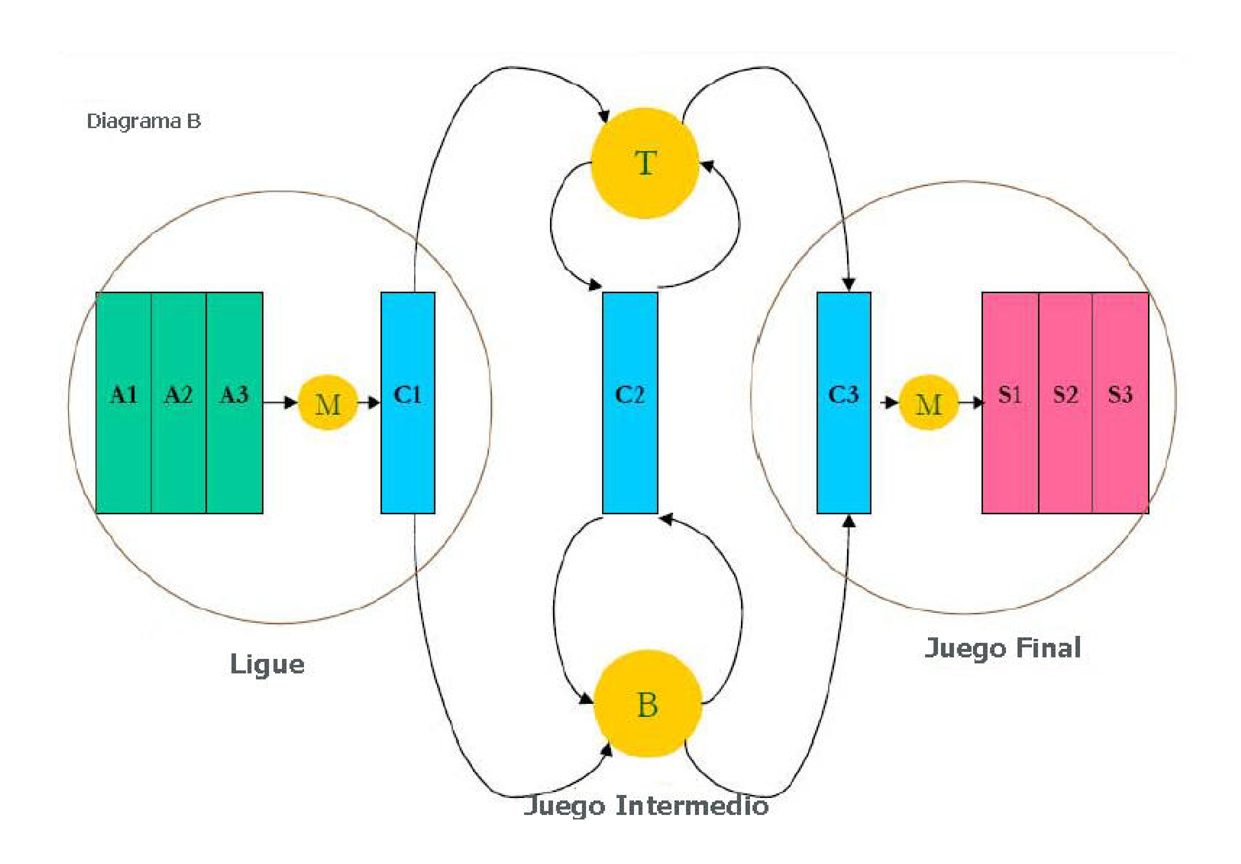
S2 – RUM

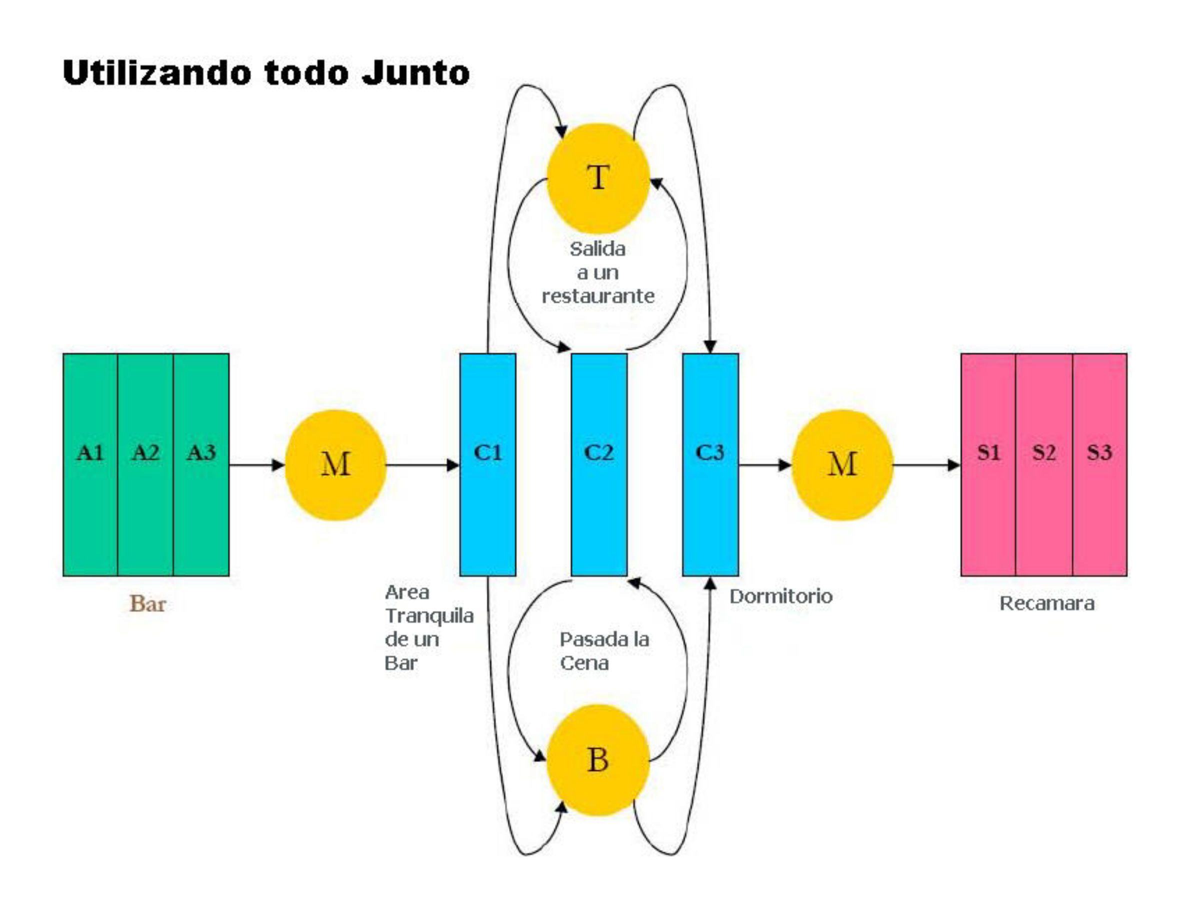
Resistencia de Último Minuto. Este es el punto de no retorno antes de que el sexo ocurra. Es una perdida de control frecuente de la mujer. (N.T: *LRM, Last-Minute Resistance* en inglés)

S3 – SEXO

Coito. Es necesario hacer esto varias veces para comenzar la relación sexual.


T
A
M
C
M
S
B
Ligue
Juego final
Juego intermedio


Diagrama B
T
A1
A2
A3
M
C1
C2
C3
M
S1
S2
S3
B
Ligue
Juego Final
Juego Intermedio



A1. Un Aven con un juego estricto se acerca a un grupo de gente en un bar, usando un abridor indirecto. No parece necesitado ni interesado en el objetivo, y de hecho llega dando la impresión de que está a punto de marcharse. Demuestra un alto valor al grupo (DAVs) y atraviesa el Punto de Enganche Social.

A2. Continúa comunicando su personalidad usando historias, humor, patrones, juegos, rutinas, lectura de mano, poesía, etc. Esto, combinado con su aparente desinterés en el objetivo, eleva su valor social relativo para ella e intensifica su estado emocional. Ella comienza a dar indicadores de interés (IDIs).

A3, C1. Usa esto para provocar que busque ganarse los afectos de él. Cuando ella se vuelca más en la interacción, él la recompensa con IDIs. Entonces se la lleva a una parte más tranquila del bar para comenzar a crear confort.

C2, C3. Con un salto al Restaurante de Mel y con un Puente Temporal para comer sushi al día siguiente, crea confort, conexión y confianza en un periodo de siete

horas acumuladas. En algún punto de esta fase comienzan a besarse. Finalmente van al apartamento de él.

S1, S2, S3. La lleva a su dormitorio, comienzan los preliminares, supera una RUM (Resistencia de Último Minuto) y tiene sexo con ella.

Repaso del Capítulo

- El Juego se juega en el Campo. Sal más.
- La Misión del Novato del *Mystery Method*:
- Sal a jugar cuatro noches por semana durante cuatro horas. Haz tres aproximaciones por hora. Jugar es como jugar al golf o pescar. Debe divertirte el proceso y olvidarte de las expectativas del resultado para obtener los mejores resultados a largo plazo.
- Cada relación sexual tiene un principio, una mitad y un fin. El principio es conocido como el *cortejo*.
- El cortejo tiene tres fases, conocidas como *ligue*, *juego medio* y *juego final*.
- El *Mystery Method* se enfoca en la atracción primero, no en la seducción. Éticamente, los practicantes del *Mystery Method* son *atractores*, no seductores.
- Hay ciertos interruptores de atracción instalados en la mente de todas las mujeres. La atracción no es una elección consciente que la gente hace. En su lugar, es una respuesta que sienten automáticamente como resultado de la activación de esos interruptores.
- Un ejemplo de esto es la *Preselección*. Este interruptor se activa cuando una mujer ve que has sido ya previamente aprobado por otras mujeres.
- El Modelo M3 describe cómo se produce el cortejo en tres pasos: *Atracción*, *Confort* y *Seducción*. Es necesario crear confort antes de poder seducir a una mujer, y es necesario crear atracción antes de que ella se moleste en crear confort contigo.
- El fenómeno en el cual ocasionalmente tienes sexo cuando no has creado suficiente confort es conocido como el *Mate del Bobo*.
- Hay tres tipos de cambios de lugar: *El Movimiento*, *el Salto* y *el Puente Temporal*.

- Las mujeres disponen de ciertas estrategias, desarrolladas con el tiempo, que les permite evitar que los hombres se les acerquen constantemente. Esto se conoce como *escudo protector*. Incluso aunque sea una persona amable, algunas veces puede aparentar ser maliciosa como resultado de esto. No es quien en verdad es.

- Mientras creas confort, es importante comunicarle que eres un hombre sexual y tienes un interés romántico en potencia. De lo contrario puedes verte atrapado en la *zona de amigos*.

- Los tres pasos del Modelo M3 están divididos en tres fases cada uno:
- A1 – El acercamiento.
- A2 – Interés de la Mujer al Hombre. A3 – Interés del Hombre a la Mujer. C1 – Conversación.
- C2 – Conexión.
- C3 – Intimidad.
- S1 – Juegos Preliminares.
- S2 - Resistencia de Último Minuto.
- S3 – Sexo

- Existen tres tipos de lugares:
- El lugar de Encuentro, los lugares de Confort, y el lugar de Seducción.

.

- El *ligue* sucede en el *lugar de encuentro* y cubre las fases A1, A2, A3 y C1. Normalmente incluye al menos un movimiento y termina con un salto o un Puente Temporal.

- La siguiente fase, llamada *juego medio*, ocurre en uno o en varios *lugares de confort* y cubre la fase C2. Varios saltos y puentes temporales podrían suceder. Cuando termina esta fase, debes estar con ella en el lugar de seducción y ya haber tenido algo intimo con ella (besarla, etc.).

- La fase final, llamada *juego final*, comienza en C3, pero pronto pasa a ser S1 (Juegos Preliminares).

- Frecuentemente surgirá una RUM, o *Resistencia de Último Minuto* (S2), lo cual es normal, seguido del sexo (S3). Si inicias los juegos preliminares antes de crear suficiente confort, se producirá el *remordimiento del comprador*.

- Es necesario tener sexo varias veces antes de que comience la relación sexual. Durante este punto y después, ella continuará probando tu congruencia.

A1: La apertura

Abre un grupo y cruza el Punto de enganche Social sin mostrarte necesitado.

Una vez que empieces a hablar con un grupo, la meta inmediata es alcanzar el Punto de Enganche Social, Un momento crucial que llega cuando el grupo decide que les gusta hablar contigo, y que quieren continuar hablando contigo. Cuando esto pasa, has abierto acertadamente y con éxito. Es fácil darse cuenta cuando esto pasa porque habrá Indicadores De Interés (IDIs).

El Sitio de la Reunión

El Sitio de la Reunión

Cualquier lugar donde haya una probabilidad alta de encontrar mujeres se llama un sitio de reunión. Aunque es posible encontrarse con una mujer atractiva casi en cualquier parte, incluso en la calle, es más probable encontrársela en una reunión pública.

Los sitios de encuentro son reuniones donde las personas se organizan en grupos pequeños, normalmente dos a cinco amigos cada uno.

Por ejemplo:

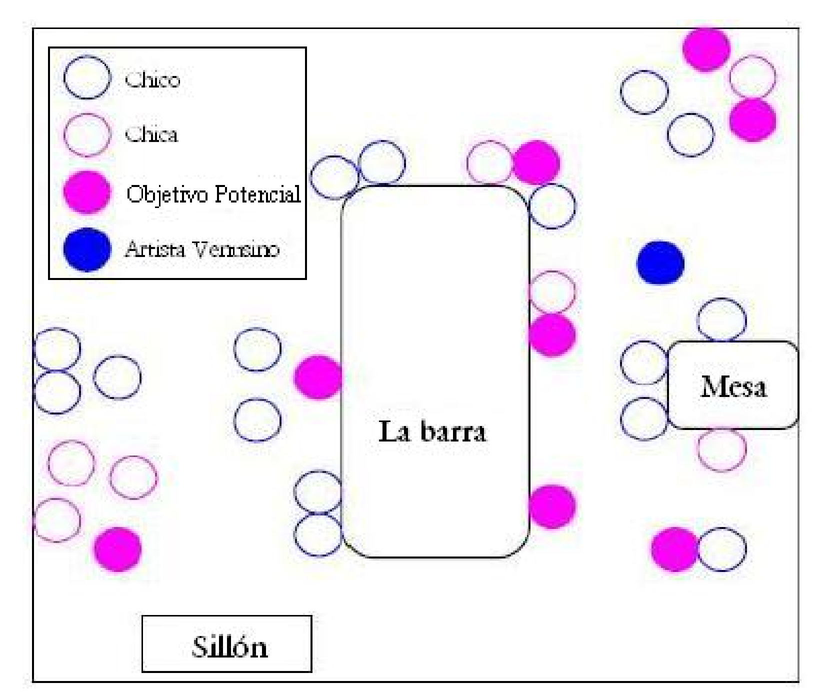
- *Los restaurantes y cafés llenos*
- *Barras de tabernas y salas de fiestas*
- *Ttiendas llenas, centros comerciales y fiestas al aire libre*
- *Fiestas y reuniones*

El proceso repetitivo inconsciente

Las personas se congregan a menudo públicamente para beber, compartir, bailar, ir de compras, o comer. Mientras algunos saben que han salido específicamente para buscar un compañero, muchos desconocen que su mente inconsciente les ha impuesto un orden a seguir. Aunque las mujeres saben que estas reuniones están llenas de "*chicos buenos inoportunos*", la mayoría no es consciente de que, no obstante, su impulso emocional tiene una tendencia inconsciente que los compele a socializar activamente, como cuando las mujeres salen *sólo para bailar*. "Éste es un ejemplo perfecto de la racionalización de la acción.

Las mujeres atractivas están interactuando en grupos

Sólo quiero que veas a esas mujeres hermosas en esos sitios.



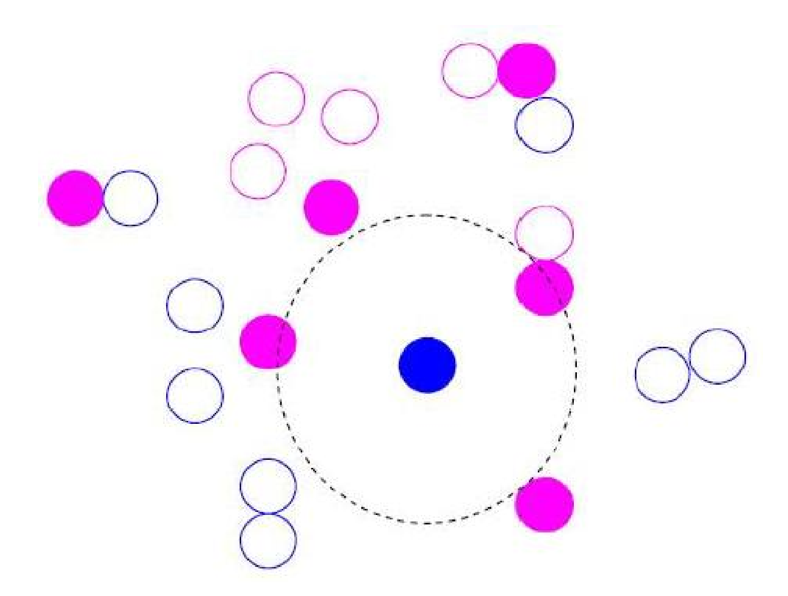
Muchas de ellas han vivido acostumbradas a la amenaza constante de *tipos buenos* que abundan en estas reuniones.

Aprenden a estar junto a los amigos de confianza, para que ellos las protejan en público de ser molestadas por los *chicos buenos*.

Un buen lugar dentro de la reunión es el que ofrece oportunidades de acercamiento múltiples, para compartir con sucesivas mujeres atractivas. Un sitio con pocas oportunidades, lo catalogamos como pobre. Los buenos ambientes no sólo mejoran tus oportunidades de encontrar y atraer a una mujer bonita: aceleran tu curva de aprendizaje también substancialmente, proporcionando más oportunidades para practicar tus habilidades sociales en menos tiempo. Proactivamente, escoge ir a los mejores sitios de reunión primero.

Armas disponibles

Puedes estar agradecido a los propietarios de muchos sitios de reunión si han logrado que acudan mujeres atractivas, porque han realizado la tarea difícil de encontrar a esas mujeres para ti. Estas incluyen a las chicas que yacen sentadas, las chicas del dispensador, las mozas, las que van como bailarinas, y las modelos promocionales. La mayoría son principalmente escogidas por su apariencia física. El Mystery Method incorpora las tácticas de atracción específicas para las distintas opciones, incluyendo a las bailarinas exóticas. (Estas tácticas no están escritas en este libro.)



Proximidad

Cuando estás en el campo, puedes ver que, una mujer tímida, renuente incluso al contacto ocular contigo, revela su interés (a nivel consciente o inconsciente) acercándose a ti.

Generalmente, si una chica está cerca, estará a unos dos metros y no estará enfrentándote directamente. La Dinámica Social la trae al perímetro, pero la previene de acercarse demasiado.

Si tú abres, ella se abrirá receptivamente.

¿Alguna vez has ido a una fiesta y te has encontrado a una mujer que te atrae, y tú solamente te has acercado a ella para analizarla más? Quizá en lugar de acercarte, pediste una bebida en la barra justo al lado de ella. ¿Has estado alguna

vez de compras en una tienda y has mirado a una mujer varias veces, con muy cortos lapsos de tiempo entre miradas?

Tu proximidad repetida indica un interés potencial. Ella puede estar poniéndose cerca de ti con el propósito de esperar que empieces algo. También es bastante probable que su reflejo condicionado esté poniéndola cerca de ti, aunque no sea consciente de lo que su cuerpo está haciendo. Ella todavía se abrirá receptivamente.

Estas oportunidades ocurren con más frecuencia de lo que puedes haber notado previamente, así que presta atención.



La Regla de los 3 segundos

Debes abrir un grupo durante los tres primeros segundos al llegar a un sitio y entrar en acción. Ve directo al grupo de personas que escojas y ábrelo. Esto se llama la ***regla de los 3 segundos***. Recuerda, sólo estás trabajando el grupo, pero nadie en toda la sala sabe si ya te conocen. Parece ciertamente como si los conocieras (entraste en el lugar de la acción, caminado directo hacia ellos, y ahora ellos están teniendo una conversación divertida contigo). ¡Debes ser un tipo social con todos los amigos!

Entonces avanzas hacia el próximo grupo, y la percepción positiva de ti continúa creciendo. Te muestras *correctamente social* en el lugar de acción. Verás la facilidad mágica con la que los grupos se abrirán a ti cuando noten que tienes ese grado de Prueba Social. Por esta razón, es importante no ser demasiado selectivo escogiendo tus grupos. Es mejor estar en un grupo que tratar de ligar y terminar solo cuando estás trabajando en el salón.

Otra interpretación de la regla de los 3 segundos: Tres segundos después de descubrir un grupo que quieres abrir, debes abrir ese grupo.

Esto le agrega una espontaneidad natural al acercamiento. La diferencia es notable. Una mujer normalmente puede darse cuenta de que a un hombre le ha costado reunir el valor para acercársele, bajando la percepción de su valor. Pero si sigues la regla de los 3 segundos, ella simplemente tendrá la sensación de que no hiciste ningún esfuerzo para abordarla. Una energía muy buena se agrega a la interacción al seguir esta regla.

La Prueba Social

Algunos jugadores pueden verse dando vueltas alrededor del sitio de acción, dando un vistazo a todas las mujeres y buscando una buena para acercarse. Esta conducta parece rapaz, y es bastante transparente a las personas en semejante muchedumbre. Puede verse a algunos de pie, en un grupo, mientras observan a su alrededor. Si ellas ven que no están teniendo un gran momento juntos, si no están interactuando con otras chicas, si no están actuando en un grupo... entonces empezarán a perder Valor Social. Cuando uno de ellos abra un grupo finalmente, descubrirá que la apertura es más difícil en ambientes dónde él tiene una *aprobación social* Nega*tiva*.

Por lo tanto, el Aven, mientras circula con su ala, no va observando a las personas a su alrededor. Más bien, va a estar hablando con su ala, y parecerá que son dos tipos del alto Valor que llevan mucho tiempo juntos.

Si él estuviera echando una mirada alrededor del sitio de acción, sobre todo con una expresión seria en su cara, demostraría que está buscando algo más divertido y de más valor. El verdadero Aven no hace eso. Cree que el lugar más divertido y valioso en suyo, su propia realidad (y es congruente con ello).

Las mujeres están buscando a un hombre cuya realidad sea más divertida y más valiosa que la suya. Debes ser congruente con el Valor que tienes para ofrecer, y debes ser transparente en el salón. Sigue la regla de los tres segundos, y estarás mucho más pronto en el juego, obteniendo Prueba Social.

Siempre que tengas más Prueba Social conseguirás notoriamente que ocurran más acercamientos. Las muchachas también te darán otras invitaciones para que te acerques, como hacer el contacto primero. Recuerda que no es necesario (ni es necesariamente deseable) esperar los Toques de Atención (las invitaciones a la aproximación) porque, con la práctica, un Aven puede abrir de forma consistente incluso sin ellos.

Puntos importantes en el lugar de acción

Las barras y los clubes probablemente no son los sitios dónde esperes encontrar a tu futura esposa. No obstante, son los mejores ambientes donde practicar el juego. Aquí van algunos puntos importantes a tener en cuenta:

- Como regla general —pero no una dogmática— no invites a beber a las chicas. Si ella te pide que le compres una bebida, no lo hagas. Aunque puedes romper esta regla, es preferible hacer tu juego tan firme que sea ella quien te compre bebidas a ti.

- Estás deseoso de recibir *bazucazos*[4] durante toda la noche. Hazlo para divertirte con tu ala.

- Dale a tu ala 200 euros. Él te dará 20 cada vez que te acerques a un grupo. Este juego es muy eficaz.

- Sal sólo si quieres hacerlo.

- No sostengas tu bebida delante de tu pecho como una barrera de seguridad. Sostenla abajo, a la altura de tu cadera.

- No intentes parecer 'fresco' o 'pendenciero,' parecerás aburrido. En cambio, sé cómodo y amistoso.

- El entusiasmo es contagioso.

- Sonríe cuando caminas por el lugar. Pero no lo hagas a los tipos que te acojan.

- Una vez que abres un grupo, deja de sonreír tanto. No querrás parecer pesado.

- ¿Ejecutaste tu apertura, pero no pudiste enganchar al grupo? Ejecuta alguna otra. Aplica tu material sin ninguna otra razón más que para conseguir la práctica. Aplicar las rutinas es una habilidad útil en sí misma.

- Por norma realiza tres aperturas de precalentamiento.

---

[4] Se dice que alguien ha recibido un *Bazucazo* cuando es rechazado de una manera directa (a menudo ruda y cortante) por una TB o Set al que acaba de abrir.

- Evita las áreas ruidosas. Si no puedes hablar, no puedes ejecutar el juego. Busca las áreas silenciosas del club. Y evita la pista de baile (es una trampa).

- Llega temprano y sé amistoso con el personal. A medianoche, ves a otro club.

- No bebas. O por lo menos reduce la cantidad. Si juegas sin alcohol, realmente notarás una mejora en tus habilidades.

- Competencia Masculina. Sí, hay otros tíos, pero ellos no cuentan. Ellos no sonríen; ellos no se hablan con personas alegres, ellos no dan una vuelta con una sonrisa en su cara. En cambio sostienen una cerveza a la altura de su pecho e intentan parecer "frescos". Estos tíos realmente no son en absoluto una competencia.

- Sé amigo de los tipos que son sociables, y practica jugando con ellos. Uno de los interruptores de atracción de las mujeres se activa cuando te ven con hombres. Si arrastras a los hombres, las mujeres seguirán después.

- • Sé el observado. Constantemente hay pequeñas situaciones en el lugar: Un flash se apaga cuando un grupo de gente posa para una foto. Un hombre enseña a una mujer un movimiento de baile. Un grupo de personas rompe a reír. Una muchacha abre la boca ante una historia impresionante, y las personas no le quitan la mirada de encima para ver qué está pasando. ¿Eres el observador cuándo estas cosas pasan o eres el observado?

El Escudo de Protección

Las mujeres se protegen de muchas maneras. Estas son algunas de ellas:

- Llevando anillo
- Decir que tiene novio
- Rodearse de sus amigos.
- Sentarse en un lugar complicado.
- Siendo maliciosa o despectiva; usando insultos.
- Con un lenguaje corporal Negativo.
- No haciendo contacto visual.
- Desinterés.
- Mostrándose activa o bailando.
- Sin sentido del humor.
- Estando a la defensiva.

La fase de abordaje es el momento para desarmarla de su escudo y alcanzar el punto de enganche. Puedes intentar pasar a través del escudo con persistencia, a

pesar del hecho de que ella te estará tratando mal, pero es absurdo y disminuye tu valor.

¿Y si puedes engañarla para que baje su escudo? Es decir, debes hacer que la mujer crea que no estás aquí buscando la madre de tus hijos. Debe pensar que no estás tratando de seducirla.

Una forma para hacerlo es decir las cosas que un hombre interesado nunca diría. Son los Nega*s*, y se describen en el siguiente capítulo.

Otra manera es entrar a su Set con un peón. Un peón es una chica con la que has jugado previamente para el propósito expreso de traerla dentro de tu siguiente Set, para que abra más fácil.

Otra manera de conseguir pasar el escudo es mediante el uso del *lenguaje corporal desinteresado* y la *falsa limitación temporal*. Estas técnicas se describen detalladamente en este capítulo.

Fíjate que todas estas tácticas tienen algo en común: *transmiten desinterés*. En otras palabras, las mujeres no están tan protegidas contra los hombres que tienen una *buena voluntad de acercarse*. Se sienten seguras rodeadas de esos hombres.

Cualquier cosa que pase, es crucial que *no te afecte.* No importa cuan inaceptable pueda ser su comportamiento. Si ella es capaz de recuperar el sentido común y ver realidad, su Valor bajara ante sus ojos. Nunca te enfades, mantén el buen humor y que no te afecte. *No es gran cosa*.

Como demuestres Valor, y una carencia total de necesidad, ella empezará a abrirse. ¿Cómo sabes que has desarmado su escudo?

- Cuando ríe de tus bromas.

- Cuando se gira para hacerte frente, hace contacto visual, y te corresponde.

- Cuando te toca, por regla general un golpecito suave en el brazo o la pierna, o si toma tu collar o te toca el pelo.

- Cuando te pide el nombre.

El Material Enlatado

El Mystery Method hace uso de *material enlatado*. Si una *rutina* particular que demuestra valor ha sido internalizada y lista para usarla en un Set, esa rutina se dice que está *enlatada*.

Cuando un Aven utiliza el material enlatado de manera correcta logra generar respuestas consistentes y poderosas con cada Set. Es una herramienta muy útil. Por supuesto, ninguna herramienta debe convertirse en el único sostén: es también de vital importancia para que el Aven tenga la mente abierta y practique conversaciones espontáneas y naturales. ¡Es indispensable tener unas habilidades sociales básicas! Sin embargo, tu habilidad en el Set es mayor si tienes la capacidad de entregar de manera congruente el material enlatado.

Es recomendable que tengas un repertorio de material enlatado que puedas practicar en el campo. Es decir, un abridor, algunas rutinas, algunos Negas, etc.

Mientras practicas tu repertorio, los abordajes comienzan a convertirse en imágenes. Los patrones emergen en un cierto plazo. Las situaciones y reacciones llegan a ser fácilmente predecibles. Los desafíos sociales son descubiertos y solucionados. El resto del mundo esta viviendo a una velocidad hiperactiva.

Una vez que hayas realizado una rutina particular cientos o miles de veces, dejas de pensar en lo que estás diciendo. Tu mente está despejada para otras tareas, tales como planeamientos logísticos. Tu Objetivo está considerando sus respuestas, pero tú ya has tenido ese tipo de conversaciones miles de veces. Ya has explorado totalmente todas las hebras conversacionales que podrían presentarse con esaa pieza del material. Es casi como ver el futuro.

Crear tu propio material

Aunque se recomiendan ciertas rutinas comunes que se incluyen en este libro —y muchos otros comercializados por Internet— lo recomendable es que a largo plazo desarrolles tu propio material. Esto te ahorrará la incomodidad de hacer funcionar una rutina que un Set ya haya oído antes, algo que puede ocurrir dentro de poco.

Habitualmente el mejor material se entrega con el corazón. A largo plazo tus rutinas transportarán tu personalidad y serán más congruentes si vienen de tu propia vida. (Conn otras palabras, la capacidad de entregar algún otro material de manera congruente sigue siendo una habilidad importante.)

El Uso Correcto del Material

Es un hecho inapreciado de que la entrega del material enlatado sea a menudo más importante que el contenido. Las mujeres tienen una fina intuición para los comportamientos sutiles de un hombre con alto VSR - su contacto visual, tono de voz, lenguaje corporal, etc.

El uso del material enlatado permite que automatices los aspectos verbales de la interacción, de modo que tengas más de una oportunidad de practicar la entrega. Una vez que se haya interiorizado esta entrega mejorará, incluso tus conversaciones naturales y espontáneas beneficiarán. *La misma entrega se convertirá en una demostración de un valor más alto.*

La Expresividad

Muchos novatos no son tan expresivos como deben ser con sus expresiones faciales y tono de voz. Debido a esto, ellos aumentan su nivel de expresividad a donde realmente necesitan estar, si sintiese como si fuese demasiado. Esta sensación puede ser engañosa.

Es mejor ser más expresivo en el comienzo, incluso cuando se siente como si fuese demasiado. Tu puedes calibrar siempre tu energía, durante semanas o meses de práctica.

Más sobre los niveles de energía

Jugar con un nivel de energía más alto hace más fácil enganchar Sets. De hecho, los novatos pueden convertirse en adictos a las respuestas poderosas que ellos pueden generar haciendo funcionar el juego con un tono de voz emocionalmente expresiva y expresiones faciales. Por supuesto, un Aven bien-formado debe ser capaz de enganchar Sets en niveles de energía más bajos también.

Cuando abres un Set por primera vez, es importante entrar en un nivel de energía levemente mayor que el del Set. Si entras con un nivel de energía más bajo que el del Set, tu solamente en un Set para traerlo abajo. Esto no es en cuál están interesados.

Si tu energía es demasiado baja, los Sets no engancharán. Si tu energía es demasiado alta, los Sets engancharán fácilmente pero el cierre será más difícil, y las chicas a menudo lo consideraran de ser gays. Pero cuando abres con el nivel de energía preciso, los Sets engancharán y conducir al sólido cierra mucho más consistentemente. Solamente el tiempo en el campo te dará el calibraje para saber exactamente cuánto de energía es apropiada para cada Set.

Los Abridores de Opinión

El propósito principal del abridor es captar la atención para empezar una conversación. No es un momento para atacarla. No es un momento para presentarse. No es el momento de conocerla o gastar el dinero en ella.
Aunque hay muchas clases de abridores efectivos, el Mystery Method tiende a centrarse en los *abridores indirectos*.

Una forma de abridor indirecto es el *abridor de opinión*, acreditado a Style. Posiblemente la más comúnmente usada por un abridor; es fácil y efectiva. Sin más preámbulo, aquí está el más popular abridor de opinión de todos los tiempos:

El Abridor de "La novia celosa" por Style.

Aven: Hey chicas, estamos haciendo una encuesta… ¿Ustedes saldrían con alguien que aun sigue siendo amigo de su ex novia?

TBs: (Ellas hablan un rato del tema; luego les cortas el debate.)

Aven: Ok, sólo tengo un minuto mas… Se trata de una pregunta que tiene una segunda parte… Mi amigo David ha estado saliendo con una chica un par de meses. Pero él sigue siendo amigo de una ex del colegio. ¿Qué piensan ustedes de esto?

TBs: (Ellas hablan por un rato, luego les cortas de nuevo).

Aven: Bueno, él sigue hablando por teléfono con ella, y aún tiene esta la típica de zapatos con cartas, fotos… Chicas, ¿qué piensan ustedes de eso?

TBs: (Las chicas hablan por un rato, luego les cortas de nuevo).

Aven: Bueno, ella le dijo que él tiene que dejar de hablar con la chica y que queme la caja.

TB:(De nuevo, ellas debaten el tema.)

Aven: Hey, esto parece (elegir un programa de televisión de cotilleo).

A partir de aquí, hay que pasar a la siguiente rutina. La primera cosa interesante sobre este abridor es que él no está buscando empatía con las chicas ni está intentando impresionarlas. No estás siendo necesitado, o grosero o excesivamente agradable. Éres totalmente neutral e *indirecto*. Sólo estás haciendo una encuesta con tus amigos. Podrías haber preguntado a cualquier persona. Incluso no ves a las chicas como seres sexuales, sino como individuos.

El abridor revela un ciclo de comunicación donde tomas el control y agregas valor. Utilizas el valor como cebo para conseguir que las chicas inviertan en la interacción (y que el ciclo se repita). La entrada específica de las chicas no es necesaria para que funcione el abridor; lo importante es la ilusión que se crea de que están participando.

Cortas a las chicas interrumpiendo y reafirmas el control de la conversación, de modo que puedes conducirla a la siguiente rutina de Valor, apoyando participación ilusoria, y así el proceso se repite. *Este ciclo "conducir, confundir y perseguir ' es también una ilustración entera de la fase de atracción del Mystery Method.*

El Abridor de “El Perfume” por Style.

Aven: ¡Hey chicas! Necesito su opinión en lo siguiente. Verán, llevo un perfume diferente en cada una de mis muñecas, y quiero ver cual les gusta más.

TBs: (Te huelen las muñecas.)

Aven: La razón es que tengo ya tantas fragancias que me han dado mis ex novias, que quiero regalar algunas y quedarme con las más mejores.

Variación 1:

Después de que ella elige una, saco la pluma y hago una marca en la muñeca, seguida de otras marcas más (puedo tener ya algunas).

Variación 2:

Ella: ¿Qué fragancias son?
Style: Esta es Raid mata bichos, la otra es cloroformo.

Variación 3:

Style: Gracias. Tengo todas estas fragancias en casa, y estoy haciendo una limpieza. ¡Esta ganó 10 días consecutivos!

Tonalidad y pausas

La calidad de tu voz es extremadamente importante. Aunque no hay problema insuperable, ciertas calidades vocales son preferidas a otras. Algunos puntos importantes:

- **Ten una profunda, poderosa voz que encaje con tu diafragma**. Si tienes un acento que se considere poco atractivo (tu sabes cuales) ensaya tu voz y tendrás el problema solucionado.

- **Sé emocionalmente expresivo con tu voz**. Úsala tomando clases o ensayando una comedia.

- **Habla lenta y claramente**. Elimina los “Em”, y “ya sabes” de tu vocabulario.

- **Habla plenamente. Pausado**. Crea...un cierto ritmo... a la forma... en que hablas. Esto creará atención hacia tus palabras.

- **Habla en voz alta**. Las mujeres están programadas para responder automáticamente a un hombre con una voz más fuerte. Esto no significa que debas carecer de discreción y hablar fuertemente todo el tiempo- pero reconoce que es una herramienta útil a tu disposición, especialmente en lugares más ruidosos. Esto te hará parecer como “más alfa”.Esto es muy fácil de probar en la práctica. Abre diez diálogos con una voz alta, usando muchas pausas, y después abre diez diálogos sin pausas. La diferencia en la respuesta está en golpear. *El campo no miente*.

El esquema de apertura de Mystery

—Hola. ¿Puedes hacerme un favor?

Espera a que ella te responda. **Ellas usualmente pensarán que las estás golpeando con el punto en que sacas tu cámara digital y dices:**

—¿Podrías hacernos una foto a mi amigo y a mi?

Este es un muy buen sutil Nega**. En cuanto le hayas dado la cámara, lánzale un** Nega **adicional diciéndole:**

—Por supuesto *sabes* cómo usar una cámara... ¿verdad?

Lenguaje Corporal

Cuando haces tu apertura por primera vez, no encares el diálogo con tu cuerpo. En otras palabras, tu cabeza debe estar en el diálogo, pero el resto de tu cuerpo no.

Puedes decir mucho solamente por señalar con tus pies a alguien. Si llegas con esto durante tu apertura, el diálogo se podría percibir como de bajo valor. Ellas te tratarían como un individuo de bajo valor y te rechazarían.

Los reportes de campo nos enseñan que el porcentaje de diálogos que abren satisfactoriamente es drásticamente afectado por este valor.

Hay dos panoramas comunes de la apertura dignos de mencionar ahora. En primer lugar, tu estás simplemente caminando por el escenario "de regreso con tus amigos". En tanto que pases el escenario de tu Objetivo detente, voltea a verlos, y haz tu apertura. Cuando los hayas enganchado, voltea el resto del cuerpo hacia el escenario y continúa.

En el segundo escenario, estás preparado en un escenario, junto al grupo de tu Objetivo. Esto te da una prueba social en el momento justo, simplemente inclinándote detrás hacia el grupo de tu Objetivo y, sobre tu hombro, haz la apertura. Como antes, cuando ellos empiecen a engancharse, puedes voltear tu cuerpo hacia ellos.

Calibraje

Usualmente una chica volteará su cuerpo hacia ti cuando ella se enganche con tu material. Cuando lo haga, debes voltear tu cuerpo hacia ella también. (Recompénsala por una buena conducta). Si lo haces prematuramente, parecerás necesitado o impaciente. Siente el calibraje fluir.

Dentro de los primeros treinta a sesenta segundos de hacer tu apertura, tu cuerpo debe encarar el escenario- y ellos deben encararte. No puedes correr el escenario sobre tu hombro, así que debes abrirlo de esta manera.

Reclínate

La próxima vez que estés en una concurrencia, mira alrededor y fíjate en varias de las conversaciones que se presenten. En una conversación dada, fíjate como una persona puede estar inclinada hacia adelante, mientras que la otra persona está inclinada hacia atrás. Ve claramente cómo la persona que está inclinada hacia atrás parece que tiene más poder, mientras que la persona inclinada hacia delante tiene menos poder.

Cuando te inclinas hacia delante, le haces saber que ella es más importante que tú, que tú a ella. De nuevo, esto le hace saber que tienes menos valor que ella. Algo como esto es un factor crítico para perder un escenario.

Muchos principiantes se enganchan a picotear, que es el acto de inclinarte hacia delante cada vez que dices algo. No lo hagas! Su circuito emocional le dirá que no eres un hombre de alto valor de sobrevivencia y reproducción, y ella dejará de responderte.

Abridor "¿Quién miente más?" *por Mad Dash*

—Hey chicos, pregunta rápida... ¿Quién miente más...los hombres o las mujeres?"

Las chicas hablarán un poco, entonces córtales.

—OK; sólo puedo estar un segundo, mis amigos me están esperando, pero ¿quién miente *más*, los hombres o las mujeres?"

Las chicas hablarán un poco, entonces córtales la plática de nuevo.

—Estaba cortándome el pelo hace unas semanas, leyendo una de esas revistas para mujeres, y decía que las chicas mienten más *y* son más tramposas... ¿es eso cierto?

Las chicas hablarán al respecto. Entonces haz tu próxima rutina.

Incongruencia

¿Has tratado alguna vez de usar la rutina de personalidad de otro, solamente para hacer salir de tu boca un diálogo pésimo? Cuando lo que dices y cómo lo dices no empareja de una forma natural, se llama *incongruencia*.

Para hacer que una chica se interese en ti, debes ser interesante. Esto es por lo que los artistas venusinos hacen historias y rutinas. *Lo que un hombre puede hacer, otro hombre también lo puede hacer*. Alguien te ha sugestionado con que "debes ser tu mismo" y no usar el interés, comprobado en el campo y también es un material probado. Pero este material crea una oportunidad de obtener práctica valiosa en el campo, construye calibraje, mientras se tenga algo interesante qué decir.

Como un comediante, un artista levantador es también un artista ejecutante. La tarea de un artista levantador es captar a un pequeño grupo de gente bastante tiempo para transportar las características específicas de la personalidad las cuales lo hacen interesante a una mujer en el grupo que el ha escogido.

El material que maneja es como un vehículo que usa para transportar su personalidad al grupo y obviamente a ella. Cuando un comediante dice un chiste, la gente dice, "Que buen chiste" Pero cuando dice varios chistes juntos, la gente dice "él es divertido". El material no es tan grande como el cómico mismo.

Mira esto. Un comediante amateur sale con sus amigos y accidentalmente dice algo divertido durante la conversación, generando una gran respuesta. Él piensa *"Hombre, fue divertido; voy a incluirlo en mi acto de comedia*". Así que unos días después, lo hace. Sólo que la rutina cómica falla. Piensa, "*Cuando se lo dije a mis amigos, realmente se divirtieron. Debe ser la audiencia"*:

Así que la semana siguiente vuelve a hacer el acto, y de nuevo falla, el público no se ríe. Piensa, "*Hmm, ¿por qué no funcionó?* Es el material, o la audiencia la culpable Decide hacerlo de nuevo la semana siguiente y de nuevo falla en su intento de hacer reír al público. Tuvo suficiente: canceló ese acto.

Ahora veamos lo que hace un comediante profesional. Verás, el profesional sabe que decir una broma solamente tres veces frente a una audiencia no es suficiente. Sabe que debe practicar diciendo la broma una y otra vez en frente de un público en vivo para sistemáticamente construir la sincronización natural que la broma tuvo la primera vez que la dijo a sus amigos.

La mala noticia es que cada nueva rutina que aprendas debe ir acompañada de su *fase de naturalización*. Debe tomar como una docena de veces hasta que la rutina parezca congruente. La buena noticia es que, cuando estés practicando tantas veces en una noche, tendrás una rutina totalmente natural en solo dos noches.

Si agregas una nueva rutina a tu juego sobre una base semanal, pronto tendrás una lista entera de rutinas instantáneas cada vez que las necesites. Muy pronto el futuro te dará la oportunidad de atraer a la mujer que quieras ¿Estás listo para el desafío? ¿Tienes suficiente material natural y listo para parecerle atractivo con congruencia?

El problema con la apertura "Quién miente más" por Style

Siempre que voy a los talleres, y rodeo el salón y les pregunto a los chicos qué apertura utilizarían, la mitad de ellos dicen, "*Quién miente más, los hombres o las mujeres?*" Y cuando lo usan esa noche, la mitad de las mujeres responden generalmente, *"¿Por qué nos preguntas eso? ó ¿Estás haciendo una encuesta o qué?*". O les dan lenguaje corporal Negativo y tratan de finalizar la conversación lo más pronto posible, y entonces se ríen de ellos a sus espaldas.

Recuerdo la apertura repentinamente aparecer en la comunidad hace como año y medio, y no puedo recordar quién la hizo, aunque pienso que fue un estudiante del taller. Y era una gran apertura para aprender, porque es muy corta.

El problema es que es imperfecta e incompleta. Hay una máxima para cualquier apertura de opinión: *Debe haber una razón por la cual estás preguntando*.

En otras palabras, no puedes ir a un grupo y preguntar algo sin razón. Es extraño. Necesitas arraigarlo en el tiempo y lugar. Por ejemplo, cuando uso la apertura de la novia celosa menciono que estoy preguntando porque me habló por teléfono mi hermano acerca de esto o "que estamos tratando de darle a mi amigo de allá un consejo". Cuando hago la rutina, digo que es sobre mi amigo Will, quien no salió con nosotros esa noche porque está con su novia" Debes arraigar tu apertura para hacerla una razón válida para aproximarte a un grupo.

Tal vez alguien quien usa *Quién miente más* actualmente le da un contexto, pero no la he escuchado. Así que si vas a continuar usando esta apertura, debes modificarla, o encontrar una nueva. Ejemplos de arraigos para la apertura quién miente más incluyen:

"*Estaba leyendo la revista Enquire y ellos hicieron este estudio, y nos hemos estado preguntando acerca de los resultados, mis amigos y yo hemos debatido todo el día, no nos ponemos de acuerdo*" o "*Mi amigo de allá acaba de terminar con su novia porque constantemente le mentía por pequeñeces. Y pensamos que era chistoso, porque los chicos tenemos la reputación de mentirosos. Pero ahora él piensa que las mujeres son peores. Así que estamos tratando de salvarlo de amargarse por las mujeres por el resto de su vida. Solamente tú puedes salvarlo de terminar como un hombre solitario, comiendo alimento para perros en un apartamento en los barrios bajos."*

Estos son solo dos ejemplos al azar, que me salieron de la cabeza. Los he puesto en práctica y si alguien tiene un arraigo mejor y lo trabaja sólidamente, por favor hágamelo saber. Terminemos esta apertura de modo que cada uno pueda comenzar a usarlo correctamente y con eficacia.

LA FALSA LIMITACIÓN TEMPORAL

Cuando empiezas a abrir un escenario, no has tenido mucho tiempo todavía para construir estimación, y estás cerca de ser indistinguiblemente otro perdedor. Una chica pensará poderosamente, *Oh bien, ¿qué tanto va a estar este chico aquí? Tendré que ir a bailar, o al baño, o por un trago, para que me pueda quitármelo de encima*?

Este no es un marco útil de lamento para que ello esté adentro. Pero es posible inocular su mente contra tales pensamientos. Tu puedes crear una ilusión en su mente de que te vas de todos modos. Ella debe tener siempre esta sensación de que te está s yendo.

Una manera de crear esta impresión es usar *falsos tiempos forzados*. Esta técnica fue utilizada por Style. Ejemplo:

- “Tu sabes... Si no tuviera que irme ahora, lo que haría... S yo pudiera...”.
- “Puedo estar solamente un segundo, estoy con mis amigos, así que mira esto...”
- “Solamente tengo un minuto, así que voy a decirte que...”.

Después de que le entregues las primeras pocas palabras de tu apertura, usa un falso tiempo forzado. Entonces una vez que alcances el Punto de Enganche, trata de dar otro falso tiempo forzado ¿Por qué? Porque el escenario ha decidido que quieren que tu te quedes. Un falso tiempo forzado en este momento creará un *temor de pérdida*. Así que comienza el ciclo de hostigar al Objetivo a perseguir.

El Vaivén

El *Vaivén* es el uso físico de movimiento para crear la impresión de que te estás yendo. O sea, que no es un falso tiempo forzado. Esto es una de las cosas que pueden ser difíciles de describir en el texto, pero fácil de enseñar en el seminario. Es suficiente con decir que si el escenario continúa sintiendo que te estás yendo, basado puramente en tu lenguaje corporal, entonces estás probablemente haciéndolo bien.

No es bueno tener muchos movimientos adicionales mientras estás en el escenario. Algunos principiantes tienen un problema con despedirse o inquietar mientras están en el escenario. Cuidado: Esta clase de movimiento es inconsciente, y es una expresión de nerviosismo. Sin un ala fiel para señalar esto,

no puedes realizar incluso lo que estás haciendo. Movimientos como este pueden arruinar un buen escenario. La persona que se mueve menos (es decir, la persona que reacciona lo menos posible) a menudo será peribida con más estatus social. Si no te estás en movimiento por una razón calculada, por ejemplo oscilando , es mejor permanecer sereno y quieto con confortable lenguaje corporal. Evita inquietar a toda costa.

Cómo abrir escenarios sentados

Sobre la primera apertura a un escenario sentado, todo parece bien. El Aven está parado cerca del escenario corriendo material que es aparentemente bien recibido. Pero con el tiempo él comienza a perder atención ¿Qué estuvo mal? El estar parado mientras que el resto del escenario está sentado, tiene menos comodidad física que estos.

Esto traiciona un subtexto de que el escenario es más importante para él que él a ellos. Así, con el tiempo lo percibirán como de bajo valor. Un varón de alto valor no se pone en situaciones incómodas de modo que pueda buscar simpatía con otros. El problema es que no puedes simplemente acercarte a un escenario sentado y sentarte en su mesa. Hacerlo sería inoportuno. ¿Cuál es un método comprobado en campo para abrir un escenario sentado?

1) Abre el escenario con una {Apertura de Opinión} (como lo harías en un escenario de pie).

2) En una parte de tu apertura, usa una *falsa limitación temporal*.

3) Continúa la apertura trayendo una silla y sentándote en el escenario *{Es importante ser parlanchín al mismo tiempo que te sientas}*.

4) Incluye otra *falsa limitación temporal* y haz otra rutina.

5) Continúa el escenario normalmente.

Ten en mente que sabiendo los pasos no es suficiente. Toma mucha práctica en el campo perfeccionar esto. *{A menudo no son las técnicas por sí mismas, sino la manera natural en que se ejecutan que se consiguen los resultados}*.

Frases alternativas para el Abridor de “La novia celosa”

Aven: Hey chicos, quiero que me den su opinión de esto. Le quiero dar un consejo a mi amigo, pero somos muchos chicos y no estoy calificado para comentar respecto a esta materia.

TBs: ¿Qué?

Aven: OK, tengo solamente un segundo. ¿Ven a Ala allá? Bien, él ha estado saliendo con una chica hace tres meses. Y ella se acaba de mudar con él. Ahora, ésta es la segunda parte de la pregunta. Así que, imaginen que ustedes han estado saliendo por tres meses. Y el sigue una amistad con su antigua novia del colegio ¿Cómo se sentirían de ello?

TBs: bla bla bla ¿son sólo amigos? Bla bla bla.

Aven: Si, son *sólo* amigos. No hay nada más. Ellos se hablan una vez por semana al menos.

TBs: Pienso que está bien/No creo que deban hablarse/lo que sea (En este punto, Style se ha movido fuera del escenario. Ahora regresa para continuar la apertura.).

Aven: OK, ahora déjenme decirles que él tiene un cajón en su apartamento. Y en ese cajón mantiene todas sus viejas fotografías y cartas. Ahora, algunas de esas cartas son de sus ex´s y algunas de sus fotografías parece estar con sus ex´s.

TBs: bla bla bla comentario en cuestión bla bla bla pregunta.

Aven: No es que siempre las mire. Estan sólo allí, como viejos recuerdos y memorias de su pasado.

TBs: Pienso que está bien/Pienso que debería ponerlas lejos en un clóset/El debe destruirlas.

Aven: OK, la razón por la cual estoy preguntando es porque la novia de Ala quiere que no hable de sus ex´s. Ella quiere cortar todo completamente. Y quiere destruir esas fotos y cartas. Dice que es aferrarse al pasado, y debe dejarlo ir. Personalmente, pensé que era algo extremo y un poco inseguro. Pero soy un chico. Y, como sabemos, los chicos piensan diferente de las chicas...

Abridor “Hay dos chicas peleándose afuera”

Mystery: Oh Dios mío, vieron a la chica que se estaba peleando afuera?

Chicas: (Lo que sea. Córtales la conversación después de que hablaron un rato.)

Mystery: Estaban peleando por un tipo divertido ¿Han peleado ustedes por un chico?

Chicas: (Lo que sea. Córtales la conversación de nuevo.)

Mystery: Era un pequeño individuo llamado Jorge, de esa clase de basura blanca... Estas chicas se Estiraban los cabellos unas a otras... una golpeó la cabeza de otra contra el suelo...una de sus bubis se le salió, normalmente he visto muchas, pero esta era grande. (Haz una expresión facial dramática y pasa a la siguiente rutina.)

Cómo abrir escenarios en movimiento

Algunas chicas están caminando por la avenida ¿Es tu juego lo suficientemente fuerte para detenerlas con tu apertura?
Es extremadamente difícil abrir escenarios en movimiento. El principio más importante a recordar es que las chicas nunca deben percibir que las estás probando. Si lo hacen, entonces te considerarán como de bajo valor, y te dejarán. Una forma de evitar esto es permanecer firme cuando abres.
Considera que *un objeto en movimiento tiende a permanecer en movimiento*. Aquí está la técnica del Método de Mystery para abrir escenarios en movimiento:

1) Debes caminar a través de la misma trayectoria del escenario (ligeramente en frente de ella).
2) Voltea tu cabeza hacia el escenario y corre una apertura.
3) Continúa caminando junto al escenario, y continúa jugando el escenario normalmente.

Lo que la mayoría hace mal cuando abre, por Style

Cuando salí la primer noche en el taller de Mystery, traté un experimento. Me acerqué a un escenario, abrí, y entonces hice una DAV y ninguna chica del escenario se pegó. No alcancé el punto de enganche. Todo pareció salir mal, hasta que finalmente me excusé.

Esto pasó porque me salté dos piezas importantes en mi juego. Si sabes cuáles son, obviamente estás haciéndolo bien en el campo.

Al día siguiente, hice la misma cosa, excepto que añadí Nega*s y limitación temporal* cuando me acerqué. Todo fluyó bien. Quitaba a muchachas de individuos a diestra y siniestra. Así, que si te acercas pero no tienes éxito con el escenario, añade Negas y limitaciones temporales en los tres primeros minutos de tu acercamiento. Esto hace una gran diferencia.
Para aquellos que no tienen este material, aquí hay un ejemplo:

LIMITACIÓN TEMPORAL: Puedo estar solamente un minuto, porque tengo que regresar con mis amigos allá.

NEGA: Oh Dios mío, ¿está ella siempre así? ¿Cómo es que andas con ella?

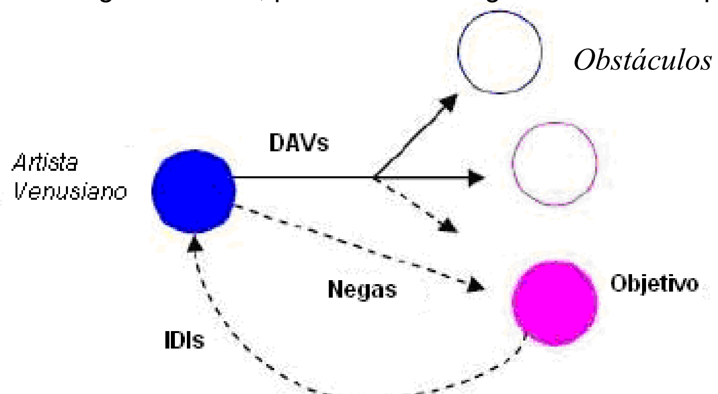
Y un tercer punto, el cual he hecho a menudo. El orden para que un acercamiento trabaje en una barra o club, debes entrar al escenario con un nivel de energía, diversión igual o levemente mayor que tu nivel de energía actual. Si caminas no sonriendo, hablando suavemente y con un lenguaje corporal malo, vas a ser rechazado, no importa que lo que digas esté bien.
Espero que esto ayude a alguien...

Style.

A2: Interés De La Mujer Hacia El Hombre

Demostrar valor, indicadores de interés, y la teoría de grupos

Ahora que el Set está abierto, es momento de crear atracción. Primero, debes escoger un Objetivo en el Set. Quizá hay varias chicas bonitas y tu decisión vacila algunas veces, pero debes escoger una a la cual puedas neguear.



Como estas demostrando Alto Valor (DAV) en el Set, y negueas a tu Objetivo, la atracción se crea. Ella responderá con Indicadores de Interés (IDIs) que te ayudaran a calibrar tu progreso. Esta es la esencia de la fase A2.

Indicadores de Interés (IDIs)

Cuando una chica se siente atraída por alguien comenzará a dar *Indicadores De Interés* (IDIs). Éstos pueden ser bastante fáciles de reconocer, y son útiles como medida de su estado interno. Aunque a veces la chica está intentando deliberadamente darte una indirecta, muchas veces cuando ella da IDIs no es consciente de lo que está haciendo.

Es útil observar que también damos a menudo IDIs inconscientemente. Pero con práctica, nos desensibilizaremos a la presencia de mujeres hermosas, y evitaremos este problema.

Aquí están algunos IDIs. Nota que algunos de éstos requieren más atracción que otros. Por ejemplo, puede ser que ella se sienta lo bastante atraída por ti como para pedirte tu nombre, pero no bastante como para salir y marcharse contigo del lugar.

- Ella reinicia la conversación cuando tú dejas de hablar.
- Ella ríe nerviosamente.
- Ella te toca.
- Ella vuelve la vista y te mira repetidamente cada pocos minutos.
- Ella se toca el pelo (para ver si tú la miras).
- Si el contacto visual sucede a distancia, ella lo mantiene por unos segundos.
- Ella te sonríe.
- Ella se queda cerca (proximidad).
- Ella interrumpe tu conversación desde cerca, o se ríe de algo que tú dijiste.
- Mientras camina cerca, ella se vuelve o choca contigo.
- Ella le dice algo a su amiga y entonces ellas ríen nerviosamente.
- Ella te pide fuego, o te pregunta la hora, o de alguna forma inicia una conversación.
- Mientras estas hablando con tu grupo, ella es particularmente habladora (para conseguir tu atención).
- Ella te pregunta tu nombre.
- Ella te pregunta tu edad (o hace una conjetura sobre su edad)
- Ella te hace un cumplido.
- Ella es juguetona e intenta desafiarte.
- Ella está discrepando pero está riendo.
- Ella se agarra a su brazo riendo.
- Ella utiliza apodos para ti.
- Ella juega con su pelo mientras que habla contigo.
- Al sentarse, ella toca su pierna con la tuya.
- Ella te toca en varias ocasiones de alguna manera.
- Ella te pregunta que si tienes novia.
- Ella menciona a tu novia sin saber si tienes realmente una.
- Cuando ella tiene que ir al servicio, ella regresa después.
- Ella mantiene el contacto visual cuando habla contigo por períodos de tiempo más largos.
- Ella evita mencionar a su novio.
- Ella viene porque le gusta alguna cosa que llevas, o te dice lo que le ha gustado o que necesita enseñarle a alguien alguna cosa que tu llevas. (Por ejemplo: te dice que le gusta tu reloj, o tu corbata, o tu peinado, etc.)
- Cuando ella dice o hace algo, ella te mira para ver tu reacción.
- Ella te mira de lado, para ocultar el hecho de que ella está mirando.
- Ella te presenta a sus amigos.
- Ella te invita a una bebida.
- Ella te llama ligón o rompecorazones.
- Cuando ella se va a ir se acerca a decirte que se

marcha (consigue entonces su número de teléfono).
- Al salir, ella te pregunta hacia dónde vas a ir (aprovecha para invitarla).
- Ella te devuelve tus llamadas.
- Ella inventa razones para estar cerca de ti, comunicarse contigo o quedarse a solas contigo.

Los IDIs más importantes son:

- *Ella ríe mientras que habla contigo.*
- *Ella reinicia la conversación cuando dejas de hablar.*
- *Ella te toca.*
- *Ella intenta conseguir empatía (confianza, simpatía) y construir confort (comodidad) contigo.*

A veces un IDI no es cuando ella hace algo sino cuando ella *no hace* algo. Éstos son los llamados ***Indicadores Pasivos***. Los indicadores pasivos son muy importantes porque son los únicos indicadores que a menudo conseguirá. He aquí unos pocos ejemplos:

- Su amiga se va al servicio, pero ella se queda.
- Su amiga se va a la barra o a la pista de baile pero ella se queda.
- Ella le espera si usted va al servicio.
- Ella no se aleja ni retrocede si usted se mueve muy cerca de ella.
- Ella no se resiste cuando usted inicia la *escalada física* (o ella muestra una resistencia simbólica para no sentirse como una fulana).

Falsos IDIs (FIDIs)

Date cuenta de que las chicas utilizarán de vez en cuando IDIs para mentirte. Por ejemplo, una chica puede darle IDIs mientras que está pidiendo que le invites a una bebida. Ella no se siente atraída por ti, sino que simplemente te está manipulando. Y por supuesto, si te manipulan fácilmente, ella te encontrará menos atractivo. Puede que ella te dé IDIs para tenerte alrededor como un simple entretenimiento.

Una muchacha podría darte IDIs cuando se está deshaciendo de ti. Por ejemplo, cuando ella dice "ahora tenemos que ir al cuarto de baño," una pequeña parte de ella sabe que realmente se está deshaciendo de ti, así que ella pudo tocarte en el brazo como diciendo adiós, para darte una cierta validación y no quedar tan mal contigo.

Una chica, a veces, también dará IDIs sólo para ver que ella puede conseguir que tú se los devuelvas. Si devuelves IDIs con demasiada facilidad, sin que ella trabaje

para conseguirlos, acabas de hacer otra muesca en tu correa. No actúes con ella como un perrito saltando y moviendo la cola.

Indicadores de Desinterés (IDES)

Semejantemente, hay *Indicadores de Desinterés* también conocidos como IDES. He aquí unos pocos ejemplos de ello:

- Evasión – Ella evita tu contacto visual. Ella evita tus llamadas. Ella te evita en general…
- Si ella finge que no oyó lo que tú dijiste.
- Si ella no contribuye a la conversación.
- Si ella se muestra impaciente fácilmente.
- Si ella camina lejos o mira lejos.
- Si ella se marcha, da vuelta atrás o habla con algún otro.
- Si ella no responde, o responde repetidamente con "uh-uh" en vez de darte una respuesta verdadera.
- Si ella no quiere irse contigo a otro lugar. Ella no "invierte" en ti.

Practicando las fases A1 y A2, conseguirás la habilidad necesaria para cambiar estos IDEs en IDIs. La respuesta no es decirle a ella que es muy sexy, ni que le invitas una bebida, ni ser realmente persistente, o hacerle un montón de preguntas. En su lugar, practica A1- siendo indirecto y no-necesitado- y practicando A2 –tirándole Negas y demostrándole un valor más alto que el de ella y… *¡Voilá!* aquí llegarán los IDIs.

Para los que han visto la película el *Tao de Steve*, las fases A1 y A2 se corresponden a las dos primeras reglas de la película: *ser deseable* y *ser excelente*. Y hablando de ser excelente, he aquí un buen DAV:

Reglas Nemotécnicas para nombres
Por Style.

Chica: ¿Cómo te llamas?
Style: Me llamo Style.
Chica: Yo soy Janet, esta es Donna y este es Tony.
Style: Bien…Janet, Donna, Tony. ¿Sabéis? Soy muy malo para los nombres.
Chica: Oh! Que curioso. Yo también soy muy mala para los nombres.
Style: Pero no debes de preocuparte. Puedes hacer lo que yo hago… Cuando me presentan a varias personas… hago un cuadro en mi mente. Por ejemplo… Tu eres Janet y pinto tu cabeza sobre un árbol. ¡No te molestes! Y para Donna, la represento como el amanecer, y el sol que se levanta sobre tu cabeza. Y para Tony, le veo en el frente de una caja de cereales. Ahora nunca me olvidaré de vuestros nombres.

Teoría Del Nega

Una chica atractiva está ahí, rodeada por sus amistades. Ella tiene puesto un disfraz de "perra". Pero ¿es realmente una perra? Lo dudo. Todas las novias que he tenido han sido seres humanos maravillosos. Las personas hermosas son fáciles por lo mismo que son bonitas y algunas veces tienden a ser ensalzadas por eso.

Pero –ella necesita tener estándares a la hora de ser abordada por todos esos chicos perdedores. Y sus valores son muy tiernos y repentinos. Cuando un hombre camina y dic ¿puedo comprarte una bebida?, ello la molesta. Donde el tipo piensa que está haciendo algo lindo por ella, ella ve esto como algo típico y se deslinda de eso. ¡Tu eres el octavo tipo de hoy!

En esto ella resulta muy bueno para deshacerse de todos estos tipos. Lo tiene que hacer… ella no pederá su tiempo con ninguno de ellos. Ella puede decir "no" manifestando molestia, o usar cualquier otro mecanismo de defensa y el pobre chico pensará que es una perra y se alejara resentido y con un sentimiento de fracaso. Y eso se ve en su porte. Algunas veces cuando la chica tiene un particular sentimiento de poder (como cuando está en un club) ella probablemente aceptara el trago y después mandara a volar al tipo. Hey, los tipos son estúpidos al invitarle a una; es lo que ella piensa cuando esto pasa.

Cuando ella acepta un trago de ti, la chica en realidad esta diciendo: "yo no te conozco y no doy un centavo por ti. Tú eres solamente otro de esos típicos chicos y de ninguna forma te debo respeto. Voy a aceptar ese trago que me ofreces antes de despreciarte"

Las chicas hot son muy buenas despreciando tu abordaje, el desprecio para ellas es muy importante. Tu no debes insultarlas ya que están acostumbradas a que todos los pelafustanes las insulten ("no eres mas que una perra") Así que esto juega en su contra como el agua en los traseros de las ratas..

¿Cómo le haces para despreciarla sin llegar al insulto?. Bueno, fíjate si ella tiene uñas largas, que muchas veces son postizas. Ahora, ¿porque una mujer viste llamativamente si no quiere llamar la atención?. Muchas veces porque ellas adoran el tener un sentimiento de control. Ella está en un club con sus amistades y quiere ser la líder de su círculo social y quiere conseguir toda la atención. Los chicos se acercan y le compran a ella bebidas y ella las desprecia o los manda por un tubo. Y eso sucede todo el tiempo. Para esto ella mostrará sus uñas postizas, para que en todo tiempo sean observadas. La mayoría de chicos le diría: "wow, tu eres muy hermosa" Clásico, típico y en su mente de ella dice eso es verdad (hace tiempo que lo se).

Imagina ahora un tipo que se acerca y dice bonitas uñas, ¿son de verdad?. Ella probablemente responderá: No, son de plástico. Y el responde ahora (como si la

noticia no lo sorprendiera): “Oh, (pausa) bueno, de todos modos, se ven bien. Entonces, él revierte lo anterior en ella.

¿Qué es lo que hace el ejemplo anterior en ella?. Bueno, el nunca se cree su mierda, y tampoco la insulta. En lugar de eso, él le da un cumplido, pero el resultado va hacia la inseguridad de su Objetivo (blanco). Ella pensara “soy hot, soy hermosa” (especialmente en su actual emocional estado de control) “pero no he conseguido tener a este chico, Soy demasiado buena en esto…estoy sintiendo una pequeña disminución en la imagen que él tiene de mi”.

Mientras continúas mostrando desinterés en su porte, tu puedes hablarle de un tema neutral como el pedacito de Elvis. Durante ese tiempo, su atención que está en tu persona, regresará a todos esos tipos que ella tiene bajo control y te ignorará. Entonces puedes darle otro Nega como este: ¿Es eso un peinado? Bueno, es algo fuera de lo común… ¿Cómo llamarías a ese estilo? ¿El waffle? Sonríe y mírala para demostrarle que eres sincero siendo divertido y sin insultarla. Tu eres una persona agradable y no estas interesado en su belleza. Esto causará intriga en ella, porque ella conoce a los chicos. Y esto no es normal. Realmente tienes buenos gustos, o eres usado por chicas, o eres casado o algo. Estas preguntas la harán sentir curiosidad. Esto que esta sucediendo es conocido como flirteo o coqueteo. Ella toma esos pequeños Negas y esos tests como calificadores. Tu lo superas tirándole un Nega de nueva cuenta. Después de todo, no eres como los demás que gustan de mostrar interés.

Pero… ¿Por qué no? Para recuperar el control, ella dice: ¿Por qué no me compras un trago?. Nota como ella esta intentando el recuperarte. Pero ella quiere solamente “tantearte” lo suficiente para que pueda despreciarte. Es todo lo que ella quiere-esta estrategia es todo lo que ella conoce y no está funcionando en ti y está empezando a perder el control de la situación. Pero en todo ese tiempo, ella no logra explicarse del por qué no reaccionas como todos los demás. Después de todo, sus uñas son postizas.

Tu dices: “Ahhh, es gracioso…tu nariz se mueve cuando hablas” (señala y se lindo) “Ahí esta otra vez…es muy…singular… heeee mira”. Ella dirá: “¡Para!” ☺ *se ruboriza*. Ahora ella está consciente de cómo se encuentra y eso es lo que deseas de ella. Con tres Negas, habrás creado el suficiente interés (curiosidad) y la habrás bajado del pedestal (removiste su escudo protector) Tu fuiste gracioso, tienes una sonrisa, la has desenmascarado, tu eres confiable y todo lo que ella quiere de un hombre.

Tu no caíste en su mierda. Oh… y cuando ella pregunte por un trago dices: “ No, no compro tragos a las chicas, pero tú sí puedes comprarme uno” Ahora la estás calificando, y si ella te compra un trago es símbolo de respeto hacia ti.

Si no, tu dices: “fue un gusto el conocerte” [no de forma sarcástica] y date la vuelta. No camines en seguida. Simplemente date la vuelta. Te encuentras lanzándole un Nega justo cuando ella pensaba lanzarte uno a ti. Te encuentras probándola de cualquier forma. Es coqueteo- esta es toda la psicología aplicada.

Un Nega es un cualificador. La chica esta fallando en conseguir tus altas expectativas. Esto no es un insulto, es una simple opinión de tu parte. En ningún momento estás intentando hacerla sentir mal. (como se puede apreciar). Es de la misma forma si con un papel tú te limpiaras la nariz. No la estas insultando cuando te limpias la nariz. De forma explícita nunca la haces a un lado. Pero en todo tiempo, ella cree sinceramente que no estas tratando de impresionarla. Esto crea curiosidad y te convierte en un desafío

.

Entre mejor se mire la chica, mas agresivo vas a ser con el uso de los “Negas”. Con una 10 puedes usar de frente tres Negas, con una 8 únicamente uno o dos de forma separada. Tu puedes mandar esto por un tubo, si piensas que eres mejor que ella que ocurre más a menudo de lo que crees) Tu puedes dejar caer tu guardia cuando estas con ella, tal como la mayoría de los tipos 10, y esto no es bueno. Tu tienes que conseguir estar cerca de anotar puntos, si es que quieres cruzar la línea. Una vez que la tengas donde tu quieres, entonces puedes apreciar cosas acerca de ella (no como se mira). Ahí va a comenzar el mutuo respeto. Algunos chicos, nunca consiguen eso en una chica.

Así es como haces a un lado el escudo protector. 3 Negas lanzados a su persona en dos o tres minutos de conversación neutral. Y una vez removido, vas a poder desde un mutuo respeto, seducirla.

Nega**s simples:**

Tu: Yo pienso que no deberíamos conocernos..
Ella: ¿Por qué no?
Tu: Porque pienso que eres una chica demasiado buena para mi.
Si tu Objetivo dice algo de forma grosera di: Tu no sales mucho ¿verdad?

Si una chica por ningún motivo se muestra activa, utiliza esta oportunidad para lanzarle un Nega diciendo: Como con el programa. Estoy viviendo la vida. Acaso no te preocupas por estar en forma? El hecho de que estés delgada no significa de que estés en forma, lo sabes. Tu debes de planear concientemente tus actividades. Es simple.. seré tu entrenador.. y nosotros iremos a patinar (o a escalar) esta semana”

Si tu Objetivo interrumpe di: “el que esta hablando soy yo” o “Discúlpame…¿me permites primero terminar de hablar?”

Cuando estas hablando a los demás del grupo: ¿Ella es siempre así?

Si estas formulando una pregunta a dos mujeres y tu Objetivo responde, tu dices: No estoy preguntándote a ti, tontita.

Si sacas tus fotos para la rutina de la foto, primero has de enseñárselas al obstáculo, cuando tu Objetivo intente verlas di: "discúlpame, se las estoy enseñando a ella, no a ti, espera tu turno"

Si la chica te da un beso en una mejilla y sigue con rumbo a besarte la otra dile entonces: "Solo uno, no seas avorazada"
Si ella dice: "si pero soy de Francia", tu respondes: ¿y todas las chicas Francesas son así de golosas como tu?.

Es un lindo peinado…es tu cabello real?, sonríe y mira hacia ella para demostrar que eres sincero, siendo divertido sin llegar a insultarla.

Ella: Soy modelo.
TU: ¿Qué? Modelo de manos o algo por el estilo?

Tu: heee, tus palmas son muy suaves…ewww!!!! ¿En donde has metido tus manos?, Mejor no me lo digas, que no quiero saber.

"Creo que tienes algo en los oídos."

Tu: ohhh, checa esto…pon atención. Ahora, estira mi dedo…esto va a estar bueno
[Tu Objetivo estira tu dedo]
Tu: [Haz un sonido de pedo con tu boca] Ohhh man!! Tu has estirado mi dedo! ¡haaa!, No pero no como niños, aquí, de verdad, estira mi dedo! No te preocupes, es bueno, confía en mi" [Ella estira – sonido de pedo otra vez] Oh man!!! Es la segunda ocasión, no puedo creerlo. Mi sobrinito tiene seis años y en ninguna ocasión ha fallado. Hombre ahhhh!
Tú eliges el decir: "solo estoy jugando" Ahora te voy a mostrar algo de magia. Mira esto. En mi mano no hay nada correcto? Ahora de verdad estira mi dedo. [Sonido de pedo] "oh mi Dios", tu has caído de nuevo".

Me gusta tu vestido. Yo recuerdo haberte visto antes en un Club y llevabas puesto el mismo vestido. Es lindo de todas formas.

Tu yo nos llevaríamos muy bien. Se me estaba olvidando que n estoy buscando el tener una relación.

Vas a tener que lavar ese vestido nuevamente.
Muy bien, este es un pequeño test que te hice para averiguar si tienes buenos pensamientos cerca de nosotros o simplemente te gusta escuchar.

Wow, tu realmente sabes arruinar el momento.

Ella: Soy Modelo
Tu: ¿Toda la gente te pregunta si eres modelo?
Ella: Si, en todo tiempo
Tu: Pienso que solo estaban siendo educados.

Mira que cosa curiosa…tu nariz se mueve cuando hablas…hahhh, es muy lindo (señala y se divertido) mira ahí esta otra vez…es muy… singular. Heeee mira

Sacas una goma de mascar y se lo ofreces a tu Objetivo.
Ella: No gracias. Yo quiero un trago.
Tú: Lo sabía, Dame la goma entonces.

Si ella es mayor
Si tu Objetivo dice: “tu eres muy joven”, esto es un IDI. No te excuses por ser joven como lo hacen los tarugos- solamente como alguien que intenta que la chica siga de ese modo. Simplemente repite cínicamente: “Si lo he notado…pobrecita de ti”. Recuerda transmitir lo anterior con una actitud juguetona. Tomate un momento de silencio para averiguar esto de las edades. Puedo esperar”.

Tipos de Negas

La primera clasificación del Nega es el “shotgun Neg”, el cual consiste en una declaración inofensiva en donde tu solamente expresas un sincero desinterés en la persona. Es un indicador de desinterés. Por supuesto. No es por llevarle la contraria de ningún modo. Es solamente porque no la consideras una potencial pareja sexual o romántica. Este IDES disminuirá su poder sexual y la desampara del grupo, el poder del “shotgun neg” es e apariencia la sinceridad. Estas siendo honesto dado que no estás tratando de impresionarla. Cuando ella se maravilla por…

Un simple ejemplo de esto es sacar un pañuelo y limpiarte la nariz. Estas siendo sincero dado que no estás tratando de impresionarla (de otra manera, tú nunca te limpiarías frente a ella). De esto ni siquiera se dará cuenta ya que eres muy astuto. “shotgun Negas” deben usarse dando a entender una conducta de no necesitado- porque es una demostración de alto Valor. Así de esta forma tu indica desinterés, desarmas a los obstáculos y creas atracción. “Bonitas uñas, ¿son reales?”

En contraste con el anterior esta el “tease neg”. Molestándola transmitiendo una actitud arrogante y juguetona. Esto no pasa como inadvertido, pero sin querer resulta un coqueteo deliberado (pero hecho correctamente). Ejemplos de esto son “Estira mi dedo” “tu puedes vestirla pero por ningún motivo vas a llevarla a ningún sitio”, “No me hagas apenarme” etc.

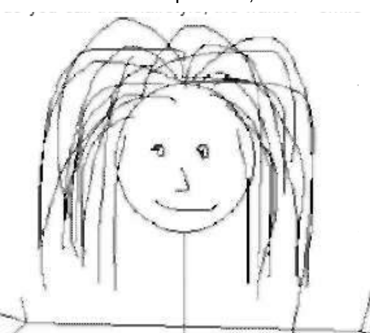
Cuando tú le llamas cerebrito (dork) tu actitud arrogante, juguetona y divertida demuestra confianza, te encargas del asunto y haces las cosas divertidas. El

molestarla estimula sus emociones y es usada como DAV durante A2. Si ella no responde (IDES) a esta táctica, es que esta intentando el dejarte con la palabra en la boca.

Otra forma de Nega es: “sniper neg” Un ejemplo de esto es dale a entender que ella es una booger, bizca y una dulzura, manazo o eso que te escupe. La idea es hacer honestamente que ella crea que ha llevado a cabo una demostración de escaso valor (DEV). Esto la hará hacerse consciente y creara una situación en donde será la única en preguntarse si has tenido o no una buena impresión de ella.

Tú puedes seguir con esto apartando tu mirada, o retirándote de la conversación por un momento o cualquier otro IDEs. ¿Por qué? Su desconcierto la hará vulnerable. Con una leve indicación de desinterés usando sutilmente tu lenguaje corporal, tu puedes crear en ella un deseo poderoso de obtener aprobación y validación. Una vez usado el “sniper neg”, intenta una prueba de complacencia para obtener un beso o alguna otra escalada, y nota que lo fácil que es obtener complacencia.

- ¿Es eso una peluca? oh… bueno se ve bonita de todos modos
- Creo que tu pelo estaría mejor [alto/bajo]
- ¿Cómo le llamas a ese peinado, el waffle? *sonríe'



- Tienes ojos de mal humor.
- Parpadeas mucho
- ¡Qué lindo! ¡Tu nariz se mueve cuando hablas!

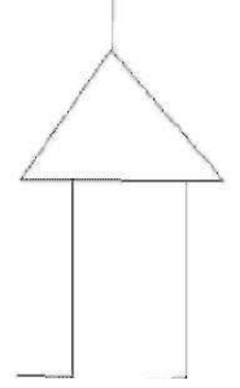
Tu hablas mucho.

Muévele su nariz como si de repente le advirtieses a ella que un booger colgase de ella

!Ei, me estás escupiendo!

Bonitas uñas ... ¿son reales? Oh ... pues lucen bien de cualquier forma.

Tienes las manos como las de un hombre



Cuando Negas, es importante que resulte completamente sincero - ella no debería percibir que tu estás buscando una reacción o que estás tratando de hacerla sentirse mal de cualquier forma
Muchos Negas se parecen a los cumplidos. Pareciera que estás tratando de ser simpático pero tiene el resultado de hacerla más cohibida.
Queremos que ella crea que ella aún no nos ha ganado ... pero no queremos que ella caiga en la cuenta que es deliberado. Debe parecer inadvertido.

- Me gusta esa falda. Son realmente populares estos días.
- Me gusta esa falda. Justamente vi a otra chica con una idéntica hace algunos minutos.

Esos zapatos parecen realmente cómodos

- Hola, estoy hablando, espera tu turno
- Hola, es algo privado, espera tu turno
- perdona, le estoy mostrando las fotos a ella no a ti, espera tu turno
- Discúlpame, ¿puedo acabar mi frase?
- Ei, tus palmas están sudorosas
- Tienes una pelusa en tu camisa
- Uh, es muy pronto en nuestra relación para que seas(cualquier cosa que ella esté haciendo.)

- ¿Es ese tu color natural? (Sí) No está mal.(No) ¿Y lo cambiaste por ese?
- Me recuerdas a mi tía Minnie.
- Me recuerdas a esa estrella de cine....Woody Allen
- Me recuerdas a esa estrella de la TV… Tori Spelling.
- Me gusta tu apariencia. La belleza es común, pero parece como que tengas más carácter.

- ¿Ella es siempre así?
- ¿Cómo cuelgas a los chicos con esta chica?
- Espera tu turno,debes haber vuelto locos a tus padres.
- ¡La reina Solipsística del ego!
- ¿Dónde está tu botón de apagado?
- Ya puedo decirlo, tu y yo no no vamos a irnos juntos.
- Sé que a ti te gusta q yo sepa que hay un agujero en la pared. Aquí estás tu. Aquí hay un hueco en la pared. La misma cosa.
- No soy material para novio. Tú necesitas un tipo que te compre flores y sea realmente bueno contigo. Ese tipo de allí parece perfecto para ti.
- (Fuerte)¡Señora, yo no voy a besuquearme contigo!

Demostraciones de Alto Valor (DAVs)

.Algo que puedes hacer para expresar alta supervivencia y valor de reproducción es DAV. Por ejemplo si abres un Set y ya tienes dos chicas contigo, has demostrado pre-selección, que es una DAV. Cuando las chicas ven que otras chicas te han pre-seleccionado, se sienten más atraídas hacia ti como resultado.

Si una mujer descubre que tú tienes mucho dinero, esto es una DAV. Ella te encontrará más atractivo, con otros factores ocurre lo mismo. Pero si ella percibe que estás tratando de impresionarla con tu dinero, entonces ella perderá atracción. Esto es porque solo la gente de bajo valor intenta impresionar –esto es conocido como *demostración de escaso valor, o DEV*. Si tu estas intentado impresionar, tu tendrás un estatus mas bajo y por tanto serás menos atractivo.

Si una mujer ve que tienes mucha "Prueba Social" en el juego, ella se sentirá más atraída hacia ti, porque la "Prueba Social" es una DAV. Por el contrario si ella ve que eres socialmente un ignorante y un inepto, entonces es un DEV. Cuando demuestras DEV, ella baja su percepción de tu valor R y S, lo que hace que se sienta emocionalmente menos atraída.

Contar historias que son divertidas, interesantes y emocionalmente relevantes, demuestran habilidad social, que es una DAV. Una historia puede estar estructurada para transmitir características específicas en el subtexto, permitiéndote hacer enloquecer furtivamente los interruptores de la atracción.

El "negging" es también una DAV, porque sólo un tío alto valor le hablaría a ella de esa forma, y parecer sincero. Tu ya tienes que tener chicas si les hablas de este modo.

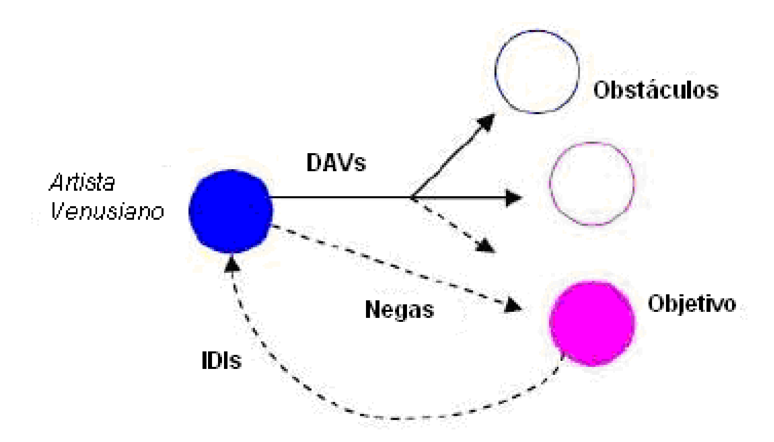
Algunas DAVs:

- Preselección de otras mujeres o líder e hombres.
- Soporte y protector de esos que se te acercan.
- No ser necesitado
- Ser indiferente
- Inteligencia social.
- Negarla (este IDES es también una DAV).
- Tener un marco fuerte o ser interesante y divertido.
- Humor y otra estimulación emocional.
- Estar socialmente "en demanda" –otra gene está buscando tu atención o validación; (alternativamente ellos te están pagando atención por lo que tu estás diciendo).
- Conectar durante la conversación.

Teoría de grupos

Las mujeres de alta calidad tienden a encontrarse en grupos; raramente se encuentran solas.
Cuando las mujeres se reúnen, se encuentran en una mentalidad de "pensamiento de grupo". Este pensamiento de grupo debe ser el mismo mecanismo psicológico que causa pre-selección –las chicas se miran a otros para validar sus decisiones y sus sentimientos.
Se tocan unas a otras, se agarran las manos, cuchichean de sus cosas, se moverán alrededor del punto de reunión donde se encuentran, van al baño juntas, se rescatan unas a otras de tíos agresivos y chicos buenos perdedores y en general se preocupan unas de otras.

A menudo, los chicos buenos esperan que la chica deje su grupo así ellos pueden agarrarla y conseguirla. Pero en el Mystery Method, nos vamos a aproximar al grupo mismo. Las mujeres tienden a estar atraídas por el hombre de valor más alto en su contexto social. *¿Podría ser posible hacerse cargo del grupo y convertirse en el hombre de valor más alto en él*?



.
Una vez que el Set esta abierto, desarmas a los amigos con historias, humor y otros DAVs. Tú eres interesante, divertido y emocionalmente relevante. En realidad le roba el foco de atención a la *hottie* (que es el objetivo).

Además desarmas a los amigos lanzándole Negas al objetivo. Todos esos otros tipos agresivos intentan abrir dándole IDIs y ofreciéndole comprarle una bebida – son tan transparentes. Pero tu le has lanzado Negas, le has dado tu espalda y has continuado con tu historia. Los amigos no perciben ninguna amenaza –están desarmados. Pero sin que ellos lo sepan, los Negas han introducido tensión sexual entre ti y el objetivo.

Como sus amigos te aman, ahora la mentalidad de pensamiento de grupo trabaja a tu favor. Tienes Prueba Social en su propio grupo. Su autoestima está un poco más baja gracias a los Negas, y ella quiere más atención de tu parte, la vida de la fiesta –el gracioso que la calificó y le quitó el foco de atención de su círculo de amigos. Ella empieza a darte IDIs y empieza a trabajar para ganarse tu aprobación

y tu validación. Si tú puedes crear reacciones como esta sistemáticamente es que ya has dominado A2.

La teoría de grupo básica funciona en una combinación de dos DAVs.

1. La Prueba Social que genera por hacerse cargo del grupo. Se le muestra al grupo una personalidad característica e, indirectamente, también al objetivo.
2. El Nega no solo transmite alto valor, también simultáneamente desarma los obstáculos, quita al objetivo poder sexual y la motiva para darte caza cuando le das la espalda.

¿Cuáles son algunas cosas interesantes sobre las que hablar en un Set?

- Habla sobre ESP y su imposibilidad.
- Habla sobre cómo te encontraste con un oso cuando ibas de excursión.
- Habla de cómo tuviste un susto cuando tu cuerda se rompió mientras estabas escalando una roca.
- la vez que acompañaste a tu amigo a visitar a una chica y tu amigo casi se muere cuando el novio que ella tenía salió y hubo una persecución en coche durante veinte minutos con las luces y tu estuviste buscando la policía pero perdiste el novio enfurecido antes de encontrar la policía.
- la vez que estuviste en el hospital y se cambió la forma de probar la comida.
- Como el sonido de los pájaros suena ahora mas claro.
- La vez que tú diste un golpe a un banco pero te relajaste y pusiste el dinero en una organización benéfica.
- La vez que viviste con cuatro chicas y cuando todas tenían PMS había una gran pelea de comida.
- habla sobre una persona famosa que conozcas.
- ¿Cree ella en fantasmas? ¿Por qué?
- A ti te gustan las candelas y el incienso. ¿Qué es lo que le gusta a ella?
- La granja de hormigas que le compraste a tu sobrina y qué fue lo qué aprendiste de la experiencia.
- Habla sobre la vez que hiciste de actor.
- Habla sobre la vez que tú descendiste una colina empinada y sobreviviste.

Varios Temas de Conversación

Durante una conversación, especialmente entre personas que son de confianza, los unos con los otros, varios temas de conversación saldrán a luz. Podríamos hablar sobre el tiempo, nuestras familias, lo que hicimos la noche pasada, varios tópicos filosóficos o eventos actuales, etc.. .según como la conversación progrese, ciertos temas de conversación podrían ser repetidos periódicamente.

Pero las personas que no tienen confianza unos con otros suelen encontrar el bienestar con un tema de relevancia con respecto a la situación, y acaba encerrándose en un solo tema hasta que se agota. Imagina a un chico que está paseando a su pero por el parque, y conoce a una chica que está haciendo lo mismo. Ellos comienzan una conversación:

Hombre: "¡Hola!, ¿es ese un cocker spaniel?"

Mujer: "No, en realidad es un perro cruzado. Yo lo conseguí de la perrera hace unos pocos años. ¿y el tuyo?

Hombre: "Es una labrador negro. Entonces supongo que están muy solicitados, ¿verdad?"

Mujer: "Sí, lo están, los perros son divertidos.

Hombre: "Entonces lo tienes desde hace bastante tiempo.-'"

Mujer: "No lo sé, cerca de tres años."

Hombre: "¿y que tipo de comida para perros le pones?"

¿Te Fijaste cómo el hombre está ahora deseoso por hablar de comidas?
Él estuvo interactuando exitosamente con la mujer con este argumento del perro, pero el no podía pensar en otro tema relevante con esta situación para continuar con la conversación. Por lo tanto recuperó el tema del perro de nuevo y lo inició, lo cual hacía obvio que la conversación con la mujer era importante para él --- él “no quería fallar en esto." Esto se deduce especialmente por su uso repetitivo de preguntas sobre comida

Revelando la importancia que tenía la mujer para él, para ella él estará perdiendo puntos, el hombre bajará su valoración a los ojos de ella. Ella le encontrará menos atractivo y se comportará consecuentemente. Si el fuera de los que consigue muchas chicas, él no se preocupará por que todo con ella vaya perfecto. Pero él se preocupa— por lo tanto él no debe conseguir muchas chicas, así que él debe ser un chico poco valorado. Su DEV ha hundido todo el conjunto.

Las personas que tienen confianza unos con otros, tienden a usar varios temas de conversación mientras hablan, mientras que los que no tienen confianza suelen encerrarse en un solo tema, seguido de un educado final de la conversación.

Mediante la introducción de varios temas de conversación, puedes crear un fuerte sentimiento de familiaridad en tu grupo, como si estuvieras con viejos amigos.

Cuando llevas poco tiempo en un grupo, y todavía no has demostrado tener mucha valoración, las chicas no tienen mucho interés por contribuir con demasiado esfuerzo para continuar con el grupo. Debes ser capaz de contribuir con el noventa por ciento de la conversación o ellas acabarán apartándose.

Con el tiempo cuando se haya creado una atracción, puedes usar esta atracción para tentar a la chica para que participe y aporte más. Pero incluso entonces debes conducir la interacción y mantenerla estimulada. De esta manera es extremadamente importante que seas capaz de *conversar conversar conversar* Aprende para siempre a tener algo de que hablar. Métete en una atmósfera comunicativa y práctica hablando a cada uno, no justamente con chicas bellas. Introduce varias rutinas diferentes y salta de un lado al otro entre ellas en vez de iniciarlas linealmente.

Ten en cuenta como los problemas de logística parecen desaparecer cuando mantienes la mente consciente del objetivo ocupada con tus temas de conversación. Tú has tenido siempre un tema al que volver. Mientras que tu grupo puede amargarse rápidamente cuando hay demasiadas pausas embarazosas, o si de repente parecieses obsesionado para mantener la interacción viva.

Un poquito de Elvis

"Oh, oh, ¡fíjate en esto! ¿Sabías que cuando murió Elvis Presley su pelo era negro? ¿Sabes de que color era su pelo realmente? ¡¡¡¡Realmente no lo sé!!!!! ¡Era rubio oscuro! ¿No te parece insólito?"

Cambiar de Tema

Algunas veces puede que un tema no convenga. Una chica puede que empiece a hablar sobre algo que la haga sentirse aburrida, o sentirse triste, o que piense en su novio, etc. Por lo que sea, Es más conveniente para ti cambiar de tema que si ella sigue hablando de ello. Cuando esto suceda, simplemente cambia de tema.

Ella: "Si, cada vez que oigo hablar sobre ese equipo jugando en los partidos decisivos, me hace pensar en él."

Tú: "Déjame ver tus manos." [Comienza el Test Kino]

Exactamente, cambia su tema y reemplázalo con otro tema nuevo tuyo… Por supuesto esto no significa que tú te tengas que convertir en El chico de las interrupciones que está constantemente interrumpiendo o rechazando para dirigir la dirección del tema. Reconoce justamente que cuando es útil para ti, puedes cortar un tema e introducir uno nuevo para reemplazarlo, y esta táctica funcionará. de echo, no solo funcionará, pero ella te encontrará más atractivo como resultado, desde que ello demuestre que tienes un fuerte armazón.

Algunas veces puede suceder que uno de tus propios temas no sea útil para otra ocasión. Por ejemplo, si una de las amigas de ella se ha unido al grupo en la mitad de tu tema, este puede ser inoportuno, Si terminas la historia, la amiga se aburrirá porque ella no tiene idea de lo que estabas hablando. Pero si tú empiezas desde el principio ahora el objetivo se aburre porque ella ya ha oído eso antes; y por el tiempo que tomarás para llegar al final de la historia se volverá anticlimático.

Solamente corta tu propio tema e introduce uno:

Tú: "...Yo estaba a mitad del camino a la casa, y solo faltaban tres minutos, y me di cuenta que el perro estaba empezando a escaparse ..."

[La amiga de ella llega y la chica inmediatamente mira a los otros y empieza a hacer señales a los otros..]

Tú: “Preséntame a tu amiga; por cortesía."

[La presentación ocurre. Como tu agitas su mano, Nega *el objetivo]*

Tú: *[Nuevo tema dirigido al amigo]* "por tanto dime, ¿crées en los hechizos? Mira esto, *[La rutina de los hechizos]"*

Ah, y no intentes retomar tu tema original más tarde. Será mucho esfuerzo.

A menudo si no diriges la conversación para cortar los malos temas e introducir Buenos temas, y si tú en vez de esto delegas esta responsabilidad a la chica, Entonces ella podría permitir que la conversación se vuelva aburrida y entonces ella te culpe y piense que eres un chico aburrido. Por tanto hazlo bien y que suceda, porque ella no lo hará.

"Y vosotros ¿Cómo os conocisteis?"

La línea "¿Cómo os conocisteis? Es crucial. Si el grupo es de dos componentes chico/chica, intenta preguntar "¿desde hace cuanto tiempo os conoceis?. Porque esta pregunta es una pieza que debe ocurrir en todo grupo, es decir para ser un punto medio entre dos caminos dentro del juego.

Es una pregunta inofensiva, razonable, y social. Genera conversación y suministra a los seductores venusinos de mucha información útil. Por ejemplo, si el grupo es de dos chicas, y tu preguntas, "¿y vosotros como os conocisteis?" Es posible que una de ellas diga, "Oh, ella es la hermana de mi novio"

La información importante no es la existencia de un novio. Si tu juego es fuerte, las chicas engañarán a sus novios a la caída de un sombrero. Más bien**,** La información importante es que ella probablemente no va a engañar a su novio en frente de su hermana, que está justo a su derecha.

"¿Y vosotros cómo os conocisteis?" podría también revelar que el grupo consiste en colaboradoras, que el chico que tú pensaste que era una amenaza era realmente el hermano de tu objetivo. (Por suerte tú estuviste haciendo el Mystery Method y haciéndote amigo de él en primer lugar.)

Lanzar Negas como chinitas

A medida que vas avanzando en tus temas de conversación, ocasionalmente surgirá la ocasión de disparar un Nega. Cuando esto suceda, es importante que tu objetivo no te vea buscando su reacción. Si estás intentando obtener una reacción de ella. Ella *no percibirá el* Nega *como genuino e inadvertido, y de esta manera no funcionará.* Además, el comportamiento de la búsqueda de la reacción es una DEV. Y ¿por qué querrías hacer eso?

Por tanto tira tu Nega como una chinita. Antes de que alcance su destino, tú ya has girado tu cabeza y continuado la conversación. En cuanto ella pueda decir algo, no es algo en lo que tú estés todavía pensando, o que le diste mucha importancia en primer lugar.

La rutina de los Hechizos por Style

¡Hey! chicos, quiero que me deis vuestra opinión sobre este asunto.

¿Creéis que los hechizos funcionan?

Lo sé, es una pregunta extraña. Pero tengo una razón para preguntaros. Decidme vuestra opinión y luego os lo explico.

Nuestro amigo, no está con nosotros esta noche, porque está con esta chica…

La conocimos en una fiesta, la semana pasada, y ella decía que era una bruja. Así que ellos acabaron yendo a casa juntos, y lo hicieron, pero nada más sucedió y él se tumbó en el sofá. Él decía que ella no era su tipo después de todo.

Cuando él se despertó, él encontró este pequeño rollo de papel en forma de pergamino atado con un cordel de cuero con una pluma clavada en ella. En su interior había extrañas marcas.

Casualmente fuimos a esta tienda esotérica al día siguiente, porque me gusta conseguir velas, y preguntamos al propietario que pensaba de este pequeño pergamino. Ya sabes, este es uno de esos tipos con tatuajes sobre toda su cara y cuerpo.

En cualquier caso, dijo él,, "¡Oh! eso es un hechizo de amor."

Así que es la cosa más extraña, desde entonces, ya nunca más volví a ver a mi amigo. Él está siempre colgado por ella, veinticuatro siete. Él dice que está enamorado de ella. ¿Vosotros que decís: es magia o psicología?

Hacer De Ala

Las Reglas del Ala

1. El que abra el Set, POSEE el Set. Él consigue la primera opción de la Objetivo.

2. El propósito primario del ala es ayudar al jugador a conseguir su Objetivo. Si el ala puede también jugar a su favor en el grupo de su propia Objetivo, bien. Pero ésa no es su primera prioridad.

3. No siempre llama la atención de la Objetivo. A veces el jugador esta ignorando lanzando Negas a su Objetivo mientras que trabaja en el grupo. ¡Sería realmente fácil entrar en el Set en este punto y dar atención a la Objetivo - no lo hagas!

4. El ala debería ocuparse de los obstáculos de modo que el jugador consiga más tiempo uno-a-uno con su Objetivo.

5. Estén siempre de acuerdo con tu ala. Nunca te pongas del lado de las chicas. Él tiene siempre la razón.

6. Tu ala es un gran chico, chico cool. Esto es porqué tú sales con él. Después de todo, tu tienes mayores estándares.

7. Los sentimientos de tu ala son importantes para ti, aún más importante que los sentimientos de la chica. Si él se acerca a tu Set, entonces te voltearás para hacerle frente. (Las chicas hacen lo mismo con sus amigos.) ¡Si tú no respetas a tu ala, bajará tu valor ante las chicas! Nunca dejes que esté parado alrededor sin presentárselo.

Entrando a un Set como un Ala - método de Style

El método "Eran ustedes los chicos que estaban hablando acerca de..."

- El jugador ha abierto un Set y ha tenido bastante tiempo de pasar el punto mas alto
- El ala se acerca al jugador.
- El jugador hace frente al ala y lo saluda.
- El jugador entonces dice: "Hey chicos, éste es mi amigo Ala."
- El ala dice: "Oh, erais vosotros los chicos que estabais hablando acerca de..."
- El jugador dice: "... si cuando esa chica echó un encanto en Aaron... "

La conversación continúa desde este punto. El ala ahora está en el Set.

Entrando a un Set como Ala - Método estándar de Toecutter

Él método "¿Has visto a Michelle?"

- El jugador ha abierto un Set y ha tenido bastante tiempo de pasar el punto más alto.
- El ala se acerca al jugador.
- El jugador hace frente al ala y lo saluda.
- El ala dice: "¿hey hombre, has visto a Michelle?"
- El jugador dice: " no, disculpa * hombre."
- El ala dice: "voy a ir a buscarla."
- El ala se da la vuelta para irse y comienza a caminar.
- El jugador interrumpe, le estira del brazo al ala y lo mete nuevamente en el Set.

Nota en este punto, el jugador tiene la opción de no tirar del ala y nuevamente meterlo dentro del Set. Es la elección del jugador lo que pase aquí.

- El jugador dice: "Hey hombre espera un rato, debes conocer a estas chicas. Estas chicas son bastante cool."
- El ala dice: "Cool, ¿cómo conoceis al jugador?'
- Las chicas dicen: "Apenas acabamos de conocerlo."
- El ala dice: "Cool. Escuchen esto. El fin de semana pasado, "[el ala mete una rutina]

En cierto punto, pronto el jugador está hablando con una chica mientras que el ala está hablando con la otra chica. Ahora han partido el Set y pueden entrar en A3.

Entrando a un Set como Ala - tomado de Mystery

La presentación con cumplido

- El jugador ha abierto un Set y ha tenido bastante tiempo de pasar el punto más alto.
- El ala se acerca al jugador.
- El jugador hace frente al ala y lo saluda.
- El jugador entonces dice: "Hey chicas, éste es mi amigo Ala, él es...

"o"... un buen amigo mío,
"o"... un músico local aquí en la ciudad, la banda es realmente buena,
"o"... uno de los chicos más sabios que conozco."

- El ala dice: "Es un placer conoceros chicas."

LA PRESENTACIÓN HOMENAJE

"Él es el chico que. (Llena los espacios en blanco)]

Consigue que tu ala te presente por nombre y cumplido.

EG: Style dice: "Él es Mystery , Erik von Markovik, el chico que levita sobre las cataratas del Niagara. Él estaba en el show de Roseanne."

Y si tengo mi libro de autógrafos conmigo, éste es quién soy.

EG: Mystery dice: "Quiero presentaros a Anando. Él es el chico sobre el que escribieron que había pirateado el generador de potencia y tuvo a California apagada durante 6 horas.

EG: Mad Dash dice: "Éste es Chris Powles. Él es el chico que chupó a seiscientos hombres en una hora. Yo era uno de ellos".

Ésta es la Presentación Homenaje. Lo divertido es, si hablas de ti es hacer alarde de ti mismo. Pero si tu ala lo hace, las chicas lo creen. Todo lo que tú necesitas es una cierta prueba de menor importancia. Un artículo fotocopiado para mostrárselo a ellos, una tarjeta de visita con tu foto en ella para salir con ellas.

Tú no tienes que ser lo que haces. Tú solo tienes que transmitir un logro. Hazlo más grande que la vida. Y si no quieres mentir, hazlo verdad.

"Él es Check, es corredor de bolsa." Aburrido.

"Él es Bender. Es el cantante de esta impresionante Banda llamada Razor. Acaban de estar en el escenario." Respetable.

¿Cuál es tu gran logro? (Real o imaginado). Puedes tener más de uno y gozarlos moviéndote de uno a otro. De nuevo no puedes alardear de ti mismo pero tu ala sí. Escribe tu presentación de logro para que tu ala lo use. Solo te hace parecer cool también con un hombre de dicho logro.
¿Qué harías con tu vida si no tuvieras la oportunidad de fallar? ¿Cuál es tu sueño? ¿En que quieres convertirte honestamente? Piensa en grande, sé grande.

Es una dinámica poderosa cuando tú y tu ala podéis contar historias acerca de vosotros.

Un Pedacito de Gandhi

¿Sabías que Gandhi era abogado? ¿Sabías que era de Inglaterra? ¿Sabías que fue colgado como un caballo?

Una clave para contar historias: Cuanto más corta es, más fácil es de usar.

Contar Historias

Cuando cuentas una historia, no tiene porque ser claramente impresionante. De hecho, es mejor si no lo es; tú no quieres que la Objetivo piense que estás intentando impresionarla. Mientras la historia sea divertida, interesante, y lo más importante, que capture la atención de su grupo, es buena. Esta clase de historias son más convenientes si están basadas en hechos reales de tu propia vida.

Cuando es posible transmitir las cualidades que activarán a los interruptores de atracción, sin hacer lo obvio que estás haciendo tan deliberadamente, es una DAV y genera atracción. Por ejemplo, en una historia, es posible cambiar al líder que controla los hombres atrayentes mediante la inclusión de algo como: "...así que le dije a él, que no tengo elección, es mi hermana pequeña" De tal manera que se mete en el coche, porque tú sabes que mis amigos están conmigo al cien por cien, y yo de la misma forma con ellos, así es como somos..." De manera similar, el controlador de preselección, así como otros controladores pueden ser volteados de esta manera también.

Describe en términos de sensación y emoción

Al contar historias, los hombres tienden a centrarse sobre el hecho que se tenga a mano, mientras que las mujeres buscan las sensaciones y emociones causadas por la experiencia. Toma en cuenta la estructura de tu lenguaje. Por ejemplo:

Mal: Este chico me tocó el culo, ¿puedes creértelo? Me hizo parecer idiota.

Bien: Entonces yo sentí una fuerte palmada tocando y cogiéndome el culo enérgicamente, me lo agarró fuertemente. Yo me giré, y ahí estaba este hombre con un bigote tipo manillar sonriéndome. Todas las chicas empezaron a reír. ¡Yo nunca me sentí tan sorprendida y avergonzada en toda mi vida como en aquella ocasión!

Fíjate como esta historia reparte la transmisión de emociones de sorpresa y vergüenza — Ambas son útiles durante una historia. Tres o cuatro historias juntas estructuradas como ésta pueden conducir al oyente a través de un pequeño viaje emocional. Con habilidosa deliberación, este es una DAV, aunque ella no revele algunos de los valores trascendentes acerca de tu vida.

Contar Historias

Por Wilder

El contar historias a un grupo de personas es una de las mejores formas de generar atracción en el ligue (pick up) cuando se hacen de manera correcta.

A continuación, hay varias cosas a considerar al escoger y contar historias para usar en el campo durante las fases de atracción. Son mas patrones, que reglas duras y rápidas, de las cuales podrás deshacerte, cuando tú ya tengas conciencia de lo que estas haciendo.

1. **Material de la historia.** Escoge historias que sean interesantes, divertidas y RELEVANTES PARA LAS CHICAS. Evita historias sobre asuntos desagradables, como por ejemplo: la muerte, accidentes automovilísticos, rompimientos no gratos, etc. Normalmente estas historias son divertidas. Usa historias y cuéntalas a menudo a tus amigos y a nuevas personas con quienes consigas reírte a lo grande.

2. **Se breve**. Escribe tu historia palabra por palabra y entonces ármala. Desecha todo lo que tu oyente no necesita saber y no le interese. Es esencial que seas un poco frío en este aspecto. Mejor cortar demasiado, que muy poco. Los detalles aburridos pero necesarios deben ser tratados tan sucintamente como sea posible.

3. **Toma el liderazgo.** Es así como debes empezar la historia. El liderazgo debe ser congruente con la historia a seguir. Comunícate usando palabras, tonalidad y energía en la historia que cuentas. E aquí algunos ejemplos: “Oh Dios mio, la cosa más graciosa, loca, curiosa que me paso el otro día” “no te ha pasado alguna vez en la vida que XXX” o “nunca creerás esto, tienes que comprobarlo”

4. **Gancho inicial**. Un gancho inicial es algo que hace que la gente “pare orejas”. Debe se puesto tan cerca del principio de la historia como sea posible y debe ser elegido específicamente para hacer que las personas se interesen y presten atención. ¡Si tu historia es sobre algo que te paso en la fiesta de S & M, pon esa parte al principio.

Erróneo: Mi amigo me llamó el otro día y me dejó un mensaje para que lo volviera a llamar. Cuando lo llamé, comenzó a hablarme de la operación de su madre,

antes de decirme finalmente sobre la fiesta a la que él quería ir. Nos fuimos a la fiesta de S & M

Correcto: El otro día yo fui a la fiesta de S & M

5. **Preguntas sin respuesta.** Cuenta tu historia para que haya preguntas sin contestar en la mente del oyente. Tú quieres que ellas te pregunten, ya que las preguntas te dan la oportunidad de aumentar vertiginosamente tu valor.

Ejemplo: Yo fui a recoger mi nuevo automóvil el otro día y el vendedor no dejaba de preguntarme por mi reloj. La chica con la que yo estaba, le mencionó finalmente, que teníamos que irnos para que ella pudiera recoger su instrumento musical para un concierto que iba a tener esa noche.

Preguntas sin contestar:

- *¿Qué tipo de automóvil acabas de comprar?*
- *¿Qué tipo de reloj llevabas?*
- *¿Eres rico?*
- *¿Quién era la chica con la que ibas?*
- *¿Qué tipo de evento tenía que asistir la chica?*

6. **Señala. No declares directamente**. En los ejemplos que estabas contando, tu estabas señalando. Estás señalando el hecho de que tienes dinero, cuando diste a conocer que compraste un automóvil nuevo y tienes un reloj cool. Estas señalando el hecho de que sales con chicas fresas. Si esta información se dijera de forma directa, daría la impresión de que estás presumiendo. Para evitar lo anterior, has de señalar solamente. Haz que pregunten al respecto. No lo ofrezcas.

7. **Demuestra personalidad al contar la historia.** Tienes que contar grandes cosas a cerca de ti mismo. Conoce que rasgos de tu personalidad quieres expresar. Cuenta tus historias con el subcomunicado de que eres alguien aventurero, rico, famoso, creativo, valeroso, etc.

8. **Tonalidad.** Esto es difícil de poner en escena, pero varía tu tonalidad tan ampliamente como sea posible. Habla de forma lenta, luego rápida, luego otra vez lenta, entonces bájala y luego súbela a lo máximo. Haz transiciones fáciles y cuenta historias de forma tal que tengas entretenido a tu oyente. Aunado a lo anterior, dramatiza partes de la historia con tus manos o con todo tu cuerpo.

9. **Ten una línea para descontar (golpear).** Una línea para descontar, es una línea que resume tu historia de una forma poderosa. Es una forma de permitir que el oyente se de cuenta de que la historia a terminado. No necesariamente tiene que ser divertida, aunque en muchas historias usadas en campo lo será.

Ejemplos:

“Esa fue la ultima vez que yo lleve a ese perro a la playa”

“De hoy en adelante yo estoy pidiendo ver muchachas ID”
“Ese fue el día en que yo aprendí el verdadero significado de la palabra valor”

La historia del hombre ardiente

Las chicas “Quema hombres” son muy ALOCADAS! Yo me encontré a una chica cenando y nosotros realmente nos clavamos. Pasamos la tarde entera juntos y ella era grandiosa, pero se veía como “fuera de onda”. Sin embargo ella me metió finalmente a su tienda y fue muy romántica todo el tiempo, poco después nosotros dormimos cada uno en los brazos del otro. A la mañana siguiente la besé en la frente, pero ella no se despertó. Entones salí con rumbo a mi propia tienda que estaba algo lejos, como a 30 metros y fíjate que yo creí que ella ya había desayunado.

Pero ella no había desayunado, tampoco había comido y ni siquiera había cenado. Y ella se dirige hacia mí con una mirada extraña en su rostro. Ella pone su mano en mi pecho, me mira profundamente a los ojos y dijo: “Oh Dios mio, eres muy ardiente. Tengo que atraparte.

Yo la mire y le dije: “Sarah, soy yo”

Entonces, ella con una mirada de admiración en su cara, me dice: ¿Cómo es que sabes tu mi nombre”

1. Material de la historia: Hombre ardiente, Romance, Sexo.

2. Se breve.

3. Lidera. “las chicas ante un hombre ardiente son re ALOCADAS”. Yo diría lo anterior de forma animada y alegremente, como si fuera una historia viviente.

4. Gancho inicial: Las chicas Locas y el hombre ardiente.

5. Preguntas sin contestar
   - *¿Qué es un hombre ardiente?*
   - *¿Qué es lo que gusta un hombre ardiente?*
   - *¿Las chicas siempre se sienten atraídas a ti?*
   - *¿Cuál fue el error de esta chica?*
6. Señala, no declares directamente. Es mucho mas efectivo que el decir: “Hey, las chicas me adoran”

7. Demuestra rasgos de personalidad:
   - *Estoy sexualmente abierto*
   - *Soy aventurero*
   - *Tomo las cosas con calma*
   - *Estoy tranquilo con personas y en situaciones desconocidas*

8. Ten una línea de "descuento": ¿Cómo es que sabes mi nombre?

9. Tonalidad: Yo uso una amplia gama de tonalidades cuando cuento esta historia.

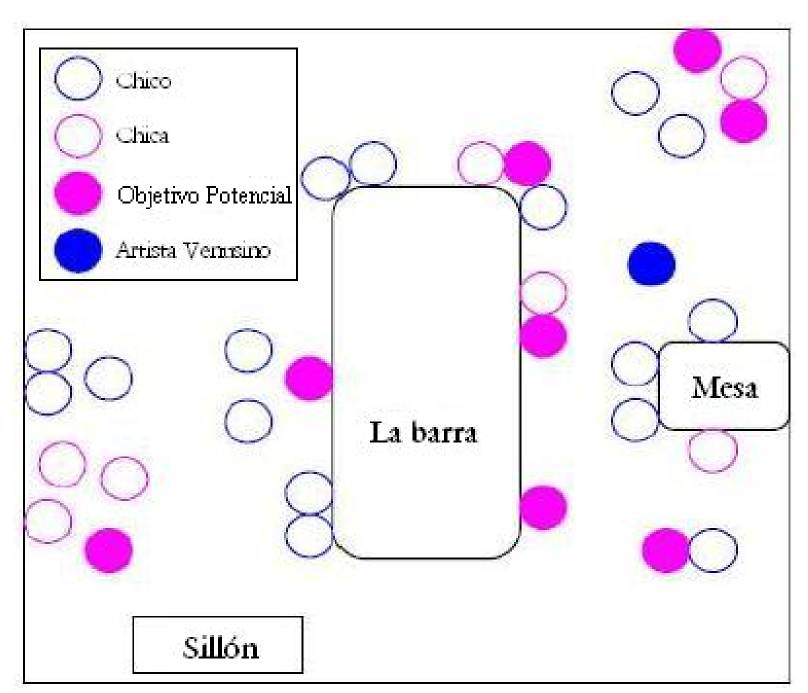
- *¿Qué paso después con esta chica?*

Usando un Bloqueo de apoyo

A veces mientras juegas, estás a la mitad del camino Negando e ignorando al objetivo y ella simplemente se va. Para prevenir esto, bloquéala usando un apoyo pon tu suave bufanda o tu sombrero, o dale tus fotografías (durante la rutina fotográfica) y le preguntas si las puede sostener por unos segundos. Ahora la tienes bloqueada con un apoyo. Ahora la tienes bloqueada. En cierto punto, después, serás capaz de continuar con ella, incluso si ella se aleja un momento.

Esto a la vez crea confianza, mostrándole tu confianza con tus pertenencias, que ella podría robar, también estableces su confianza en ti.

Si ella comienza a inquietarse, suspende un poco el tormento y dale esperanza. Di algo como: Yo estoy algo indiferente y necesito mostrarte solamente un segundo...



Encerrarla

Imagina que un Set de 2 está en el Bar. Están trazando, examinando el cuarto y bebiendo sus tragos. (No es prudente abrir una jugada mientras están esperando para pedir una bebida, esa es una formula para un constante derramamiento e interrupciones entre A1 y A2. Espera a que las bebidas estén por pagarse y estén bebiendo.

Cuando inicias el juego, las chicas deberán tener su espalda hacia la barra, ellas verán el cuarto entero atrás de ti, por encima de tu hombro, pero tú no verás nada excepto la barra atrás de ellas. Hay una ligera diferencia de poder en tu posición. Con tal de que ellas estén cómodas en su lugar en el bar y estés ligeramente

menos cómodo estando ante ellas, dándoles una parte superior de vista, habrá una fuga de poder social entonces de ti al Set.

Necesitas coger su sitio en el bar.

La maniobra del giro, adaptada para robar su lugar.

1) Tú le dices a una de las chicas "Esto te va a gustar", ofrece tu mano al nivel del pecho con la inclinación de la muñeca. Estas es una prueba de complacencia.

2) Si ella desafía la prueba y rehúsa cooperar, es que no tenías bastante atracción. Haz un IDES, entonces una DAV, entonces dale otra prueba de complacencia. Cuando ganas su complacencia con este proceso tu puedes más adelante volver a hacer la maniobra de encerrarla y continuar el paso 3.

3) Si ella accede, ella tenderá su mano para complacerte. Toma su mano y dile, - "Ahora haz un pequeño giro." Esta es otra prueba de complacencia.

4) Si ella accede, hazla girar alrededor y durante este proceso, mueve su cuerpo lejos de la barra, saliéndose de su lugar inicial. Ahora tú estás apoyado contra la barra, en la posición de poder en el lugar de ella y ella está enfrentando su espalda al sitio.

5) Con una actitud arrogante y juguetona di,- "Oh". Simplemente querías engañarla y ella cayó totalmente en eso.
   Si tú lo haces bien, ella estará riéndose, te pegará en el brazo y te llamará con un tirón. Ambas niñas te encontrarán más atractivo. Usa otra rutina para mantener sus lógicas mentales ocupadas y continúa estimulándolas. (A2)

Cuando te has encerrado en el Set, la percepción en el cuarto cambia 180°. Ahora las chicas parecen estar interesadas en ti, en lugar de a la inversa.
En lugar de estar hablando solamente con las chicas, parece como si las poseyeras. Este truco psicológico también afecta a las propias chicas.
Pronto, estás apoyándote cómodamente contra la barra y tu objetivo está entre tus piernas mientras ejecutas el kino test o lees su palma.

Algunas veces durante A2 debes encerrarte en tu Set y necesitas apoyarte contra algo mientras las chicas te miran, con sus espaldas al lugar. El lugar entero debe verte estando con una cómoda atención del grupo.

INTERPRETAR PAPELES (Juego de Roles)

El Interpretar Papeles juguetonamente construye atracción. Simplemente inventa algún guión loco en tu cabeza y descríbeselo a ella. Asegúrate que sea divertido, juguetón e inofensivo.
A veces es preferible algún material corto, a las historias mas largas. Practica en tus conversaciones normales, pero sazonando con pequeñas especias de DAVs como estas. No solamente es útil como herramienta de atracción, sino que también es útil en la fase de confort, donde es usada para crear un sentimiento compartido de confianza.

MYSTERY: “¿Sabes lo que quiero hacer contigo? Tu y yo viajaríamos hasta Grecia...y Te vestiría con un toga elegante y nos pondríamos a vender hot-dogs en la playa"

STYLE: ¿Sabes lo que quiero hacer contigo? Quiero que vayamos juntos a la playa...y tu vayas disfrazada de monja...y con las manos sueltas y empecemos a besarnos enfrente de todos

FALSA AUTODESCUALIFICACIÓN

Usando falsos descualificadores como éstos, tiene un efecto de desarme y también demuestras valor. De hecho, son idénticos a los Negas en esta consideración. Estas líneas demuestran confianza, diversión, una falta de necesidad ante su persona, y una actitud distintiva y bien marcada que dice: *Soy el único que controla el marco, soy el único que es el premio, soy el único que esta analizándote para determinar si en verdad vales para que yo te preste mi atención.*

Con práctica, estos IDEs pueden ser infalibles.

- No creo que lo nuestro funcione
- Puedo decirte en estos momentos, que tú y yo no vamos a llevarnos bien
- Estás quemada
- Eres una chica demasiado buena para mí
- ¿Eres una bailarina? Entonces no puedo hablar contigo
- Definitivamente no soy material para ser tu novio. Hey, ese tipo que miras es perfecto para ti

El sistema de la Clave

El sistema de la clave es una rutina que te permite demostrar tu memoria fotográfica. También puedes enseñarle esta rutina a la chica - el acto de instrucción es una rutina en y de sí mismo.
.
Primero, debes memorizar las claves. Estas son:

Uno-Bruno, Dos-Tos, Tres-tristes, Cuatro-Teatro, Cinco-Brinco, Seis-Beis, Siete-Jinete, Ocho-Pinocho, Nueve-Nieve, Diez-Pies.

Una vez que has memorizado esto, estás listo para realizar la rutina.

El Efecto:
Saca una tu cuaderno y una pluma, y escribe los números del 1 al 10 en la hoja.
Pídele que escoja una palabra al azar apuntando al lado de cada número. Por ejemplo digamos que ella escogió las palabras: 1. Perro, 2. Automóvil, 3. Agua, 4. Bailando, 5. Cocaína, 6. Espacio Exterior, 7. Feo, 8. Avión, 9. Camisa de fuerza, y 10. Boomerang

Después de que hayas estudiado brevemente el papel, afirmas tener todas las palabras memorizadas y en orden. Y puedes enumerarlas adelante o hacia atrás.
Si ella dice un número, tú puedes contestar inmediatamente con la palabra asociada a ese número. Aparentemente tienes una memoria fotográfica.

El secreto:
Aprendes de memoria las palabras simplemente colgado las claves en tu memoria.

Recuerda las claves: *Uno-Bruno, Dos-Tos, Tres-Tristes, Cuatro-Teatro, Cinco-Brinco, Seis-Beis, Siete-Jinete, Ocho-Pinocho, Nueve-Nieve, Diez-Pies*.

La palabra 1 es Perro". La primera clave es "Bruno". Haz un cuadro extraño en tu mente, de un perro peludo propiedad de “Don bruno”. Éste es un cuadro raro del que no te olvidarás fácilmente. Así cuando ella pronuncia el número uno, es fácil de hacer la conexión en tu mente: Uno-Bruno-perrito faldero “El perro faldero de don bruno”- la palabra es Perro!

Otro ejemplo. La cuarta palabra que ella escogió era "Bailando". La cuarta clave es "Teatro". Así haz un cuadro de un Teatro donde todos esten Bailando. ¡Después cuando estás intentando recordar la cuarta palabra que ella escogió, recordarás Cuatro-Teatro-todos-bailando - la palabra es Bailando!.

Usando este mismo truco cabe ir a veinte o treinta igualmente. Por ejemplo, digamos que ella escoge diez palabras más, para un total de veinte:

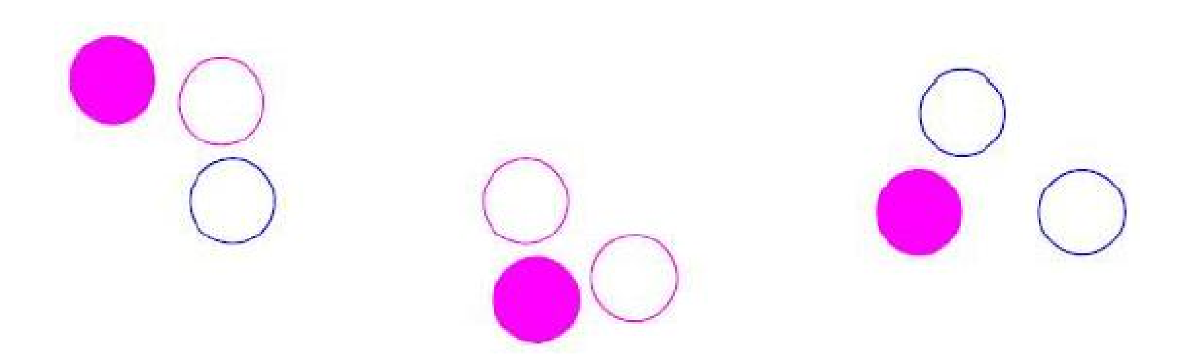
Las Clavijas (el Secreto)	**Palabras escogidas**	**Palabras Adicionales**
1 Bruno	I. Perro	11. Viento
2 Tos	2. Automóvil	12. Velero
3 Tristes	3. Agua	13. Computadora
4 Teatro	4. Bailando	14. Casino
5 Brinco	5. Cocaína	15. Guitarra
6 Beis	6. Espacio Exterior	16. Libros
7 Jinete	7. Feo	17. Cachondo
8 Pinocho	8. Avión	18. Cámara
9 Nieve	9. Camisa de fuerza	19. Trotando
10 Pies	10. Boomerang	20. Clip

Para la palabra uno, tu dibujaste a un perro propiedad de don Bruno. Para once, dibuja lo mismo, pero ahora está soplando viento alrededor. Un perro peludo propiedad de don Bruno y esta soplando viento. Ahora tú puedes recordar que la palabra uno es *perro,* y palabra once es *viento.*

Para la palabra cuatro, describe un Teatro donde todos están Bailando. Para la catorce, describe lo mismo, pero añade muchas mesas de casino como una partida de naipes y una ruleta.

De esta manera, tú puedes continuar sumando números ad-infinitum, en grupos de diez. Simplemente memorizando las llaves una vez, estás ahora preparado para realizar esta rutina al vuelo con cualquier conjunto nuevo de palabras escogidas al azar, demostrando que aparentemente tienes una gran memoria fotográfica.

La parte 2 de esta rutina es enseñársela a la chica

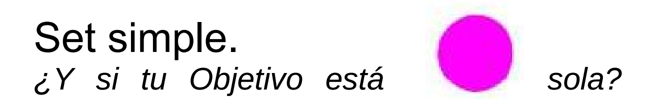


Varios escenarios de Grupo

“Lidera los hombres y las mujeres te seguirán”

Muchos escenarios de grupo se encuentran en una base bastante regular, y has de familiarizarte con ellos.

Set simple.

¿Y si tu Objetivo está  *sola?*

Estos son los más simples, pero corren peligro de convertirse en otro tipo de escenario en un instante si sus amigas llegan a su lado. De hecho, todos los tipos de escenarios pueden cambiar repentinamente en cualquier momento. Este fenómeno es conocido como interrupción. Tú debes ser lo suficientemente flexible para cambiar tu acercamiento cuando esto ocurre.

Un Set simple no tiene ningún obstáculo.

Tu abordaje a ella va a ser de frente. Ahí esta. No esperes un contacto ocular – demasiado necesitado-. Simplemente acércate y cuando ella comience a observarte, de antemano mírala y sonríe.

Si tú miras a la chica desde una distancia y te has dado cuenta de que el Set es de una sola, entonces puedes esperar en ese lugar, hasta que ella note tu presencia y entonces inmediatamente puedes aventarte sin necesidad de esperar. Pero no consigas contacto ocular y pienses como podrás usar el contacto ocular en una ocasión posterior para acercarte a ella. Si tu no la abordas en seguida (regla de tres segundos) entonces la perderás y va ser posible que tengas que esperarla, tu estarás ahora en modo de control de daño.

Nada es realmente perfecto, peo tu querrás minimizar el tiempo entre que la chica nota tu presencia y cuando la abordas. Sonríe, entra, y usa el abridor de tu agrado. Y recuerda, aunque la hayas abordado directamente, es desde un marco

de proyección, no desde un marco suplicante. Tú eres curioso acerca de ella y estás interesado en averiguar más. La declaración de apertura puede ser un comentario a ese efecto, seguido por un abridor convencional y una falsa restricción de tiempo.

Set de dos

¿Si tu Objetivo (blanco) esta con otra  *chica?*

Marca a su amiga como tu obstáculo .

No vayas directo al blanco (Objetivo) si ella no esta sola. La razón es que harías a un lado a su amiga menos atractiva, que actuará entonces como perro guardián del blanco y la alejará.

Tienes que ganarte al obstáculo en primer lugar. Tú puedes usar esta oportunidad de no hacer contacto ocular con el blanco, cuando tu Objetivo empiece a hablar, tu puedes Negarla inmediatamente, entonces vuelve al obstáculo. El hacer esto, hará que también el obstáculo se ría. Esto también hará que tu Objetivo se sienta un poco cohibida.

Centra el blanco usando un bloqueo de apoyo. Continúa hablando con el obstáculo (permitiendo a tu Objetivo escuchar) hasta que tu Objetivo comience a intentar arreglar su imagen contigo por los Negas. Entonces ella estará cazándote. Negala de nuevo. Entonces finalmente date tiempo para prestarle atención. Pregúntale al obstáculo si puedes hablar con su amiga. Ahora que el obstáculo te ha tomado aprecio, ella dirá si (o “supongo”)

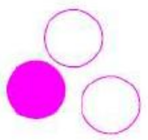
No pases demasiado tiempo con el obstáculo. Cinco a ocho minutos son normalmente suficientes. Si pasas demasiado tiempo con ella, tu Objetivo realmente creerá que el obstáculo te gusta y desaparecerá o intentará dejaros a los dos juntos. Tienes que dejar claro, que una vez que consigas agradarle al obstáculo, entonces cambias de atención a tu Objetivo. Solo la experiencia en el campo te dará el calibraje necesaria, para hacer esto de forma apropiada.

Finalmente, le muestras una señal al blanco que a ti te gusta alguna cosa acerca de ella mediante un cumplido hacia ella –en su personalidad, no en su anatomía. Uno bueno es “Puedo decir que eres una líder, apuesto a que tú eres la líder de tus amigas. Eso me gusta”.

Puede ser difícil de conseguir aislar a una chica para construir confort cuando ella esta en un Set de dos. La razón es que ella se puede sentir mal con solo pensar en dejar a su amiga sola. Esta es la razón de tener a un Ala (acompañante, amigo que te haga el quite con la otra chica) que pueda ocuparse de tu obstáculo.
En el escenario ideal, ambas chicas serías blancos potenciales. El Ala y tú entonces os podéis repartir el Set, id a por las chicas y encaradlas juntos.

.

Set de tres.

¿Si tu Objetivo esta con dos o mas  *chicas?*

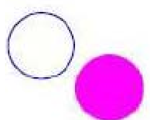
Se aplica lo mismo que en un Set de dos, pero debes desarmar a ambos obstáculos primero. De nuevo, has de conseguir la aceptación de estos obstáculos cuando tu neguees a su amiga (tu Objetivo). Una vez de que te hayas echado a la bolsa a los obstáculos y comiences a capturar la atención de tu Objetivo, tu podrás peguntar a los obstáculos si esta bien el que pases algún tiempo con tu Objetivo. Ellas seguramente dirán que si, puesto que has conseguido caerles bien. De hecho, incluso ellas pueden dejaros juntos.

- "Veamos que aventuras nos esperan en ese local" (ponla en tu brazo al estilo pasarela)
- "Hey chicas, he estado ignorando a su amiga, necesito ponerla a la altura, volveremos en seguida"
- "Tu amiga y yo hemos conseguido gustarnos, ¿crees que es cool (fresco, padre) lo sucedido?" ("Oh supongo")
- "¿Está bien si te pido prestada a tu amiga por un segundo?" (oh, supongo que si, puedes irte con ella)
- "Me gusta tu amiga. ¿Está bien si yo converso con ella durante un minuto?

-> Grandioso, entonces volvemos en seguida

->"Bueno entonces ¿puedes darnos solo un minuto para que podamos continuar?

Set de dos mixto

¿Está tu Objetivo con su novio?

Asume que si una chica está con un chico, son simplemente amigos. Adéntrate al Set y encara al hombre, como amigos desde luego. Una vez que lo hayas desarmado, entonces tu puedes peguntarle: ¿Hace cuanto tiempo que os conocéis? El te contestará. Si es su novio, simplemente tienes que buscar una nueva presa y por ningún motivo quieras acechar a la chica, porque de ser así la meterías en problemas. Si el tipo no resulta ser su novio, entonces tienes en ella un juego favorable.

Recuerda el Negarla educadamente delante de é. Cuando ella comience a estar un poco agitada, cuando ella comience a intenta ganar tu atención, puedes darle un par de Negas más y finalmente poner tu atención en ella. El chico quedará fuera de la jugada y estará observando tu actual progreso en la chica. Te encontrara sorprendido de cómo muchas veces el chico desaparece del lugar y es probable que no regrese o que nunca más sea mencionado.

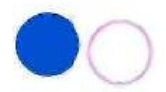
Sets mixtos.



¿Esta tu Objetivo con dos o mas chicos?

Se aplica lo mismo, pero tienes que desarmar a todos los tipos con antelación, para encontrar en cual de las relaciones (chica) vas a poner tu atención.

Peones



Para una mujer de calidad particular, es necesario demostrar pre-selección para jugársela. Antes de que tú abras el Set con la nueve, tú tienes que abrir un Set con una siete y atraerla, y ponerla en tu brazo. Ella es ahora tu peón. Con esta demostración de preselección en primer lugar, abre el Set con la nueve. Debería abrirse fácilmente debido a tu valor.

En algún punto cuando tú estás en A3 con la nueve, cuando ella está ganando tu cariño, serás capaz de “escogerla” por encima de la siete, que luego desaparecerá, nunca más se oirá o se mencionará.
Un peón se puede alardear alrededor del campo para construir Prueba Social. Se puede usar para abrir Sets –que volará abierto con facilidad. Puede ser usada para crear drama o celos en posteriores estadíos del Set.

Los peones son a menudo participantes inconscientes en tu juego, aunque a veces están dispuestas. Por ejemplo:

Pivotes

Un pivote es una amiga que tu traes al campo para construir Prueba Social, abrir Sets, crear celos, y distraer obstáculos. De vuelta por sus servicios, tú le haces pasar un buen rato y le ayudas a conocer tíos. A veces un pivote bien entrenado es mejor que un buen ala.

Unión hacia delante y hacia atrás.

A medida que el tiempo pasa en el campo, practica uniendo Sets. Sé el tipo social que presenta gente alrededor. Hay dos tipos principales de unión: hacia delante y hacia atrás.

Unir hacia adelante significa, abrir un nuevo Set y unir el existente al nuevo Set. El uso de peones es a menudo un ejemplo de unir hacia delante.

Unir hacia atrás significa reabrir un Set anterior y unir tu Set existente en el Set anterior.

Esto puede ser útil. Por ejemplo, si tu objetivo está en un Set de dos, tú la habrás preocupado al aislarla porque sus amigos estarían atascados solos. Pero uniéndolos con otro Set, creando un Set más grande, puedes ahora aislar a tu objetivo. (“Vamos a sentarnos allí y te leo la palma…”)

Recuerda, tú no estás solo jugando el Set, si no el espacio entero. ¿Está alguien más uniendo Sets en el cuarto? ¿No? Entonces tú tienes que ser el tipo más sociable del lugar.

Cómo Practicar Tu Juego.

- Practica la instrucción del novato del Mystery Method durante al menos un mes o dos. Abre tres Sets por hora, cuatro horas por noche, cuatro noches por semana. Sigue la regla de los tres segundos.
- Ten un abridor memorizado, así como una falsa limitación temporal.
- Practica tu liberación, incluyendo el lenguaje del cuerpo, movimiento corporal, tono de voz, actitud confortable, y marco extraño. Trabaja en naturalizar tu liberación.
- Líbrate de toda esperanza de resultado y solo adora el proceso como un nuevo hobby.
- No seas critico con tus Sets –es sólo practica. Abre Sets mixtos.
- Practica para cerrar tu Set tan pronto como sea posible.

- Practica múltiples conversaciones e hilos cortados.

- Todas las otras noches, añade una nueva rutina a tu arsenal de rutinas. Estén seguro de que hay por lo menos una o dos buenas historias para empezar, así como un logro para introducir a tu ala.

- Cada dos noches añade un nuevo Nega, un falso descalificador, algo de caracterización de papeles, o algún otro material de lata a tu montón de rutinas. Juega alrededor de eso.

- Empuja cada Set tan lejos como puedas solo para practicar. Escala con el kino y usa test de conformidad tanto como sea posible. (Capitulo 6.

- Siéntete libre de buscar números de teléfono solo para practicar. (No llegarán a ser nada –al principio en tu practica los números son solo copos. Llámalas de todas formas solo para practicar.

Resumen Del Capitulo

- En la fase A2, tú *demuestras valor superior* para el Set mientras simultáneamente Negas el Objetivo. Ella responderá con *indicadores de interés* que pueden ser usados para medir tu progreso.
- Algunos IDIs no ocurren sin una mínima cantidad de atracción. Una chica puede estar lo suficientemente atraída para sentarse contigo pero no para dejar el punto de reunión juntos.
- Los IDIs más importantes son: Ella se ríe, ella reinicia conversación, ella se toca, y ella intenta obtener entendimiento mutuo.
- *Los IDIs pasivos* son algunas veces los únicos IDIs que ella te dará. Esto es por qué es importante usar alguna prueba de complacencia al jugar.
- Ocasionalmente, las chicas te darán *falsos IDIs* cuando satisfaces sus propósitos, aunque la mayor parte del tiempo la gente no es consciente de los IDIs que emite.
- Hay también *indicadores de desinterés, o IDES,* Cuando una persona te da un IDES, transmite desinterés y una desgana para invertir en la interacción.
- Un Nega es una declaración inofensiva que sólo una persona desinteresada diría. El Nega es también una forma de IDES.
- Hay tres tipos de Negas. El *shotgun* Nega, que transmite desinterés y desarma el grupo, el *tease neg* que es arrogante y juguetón y se usa para coquetear, y el *sniper* Nega, que provoca que el Objetivo crea que ella ha mostrado DEVs, cuando no es así. Esto crea vergüenza.
- Cualquier cosa que puedas hacer que transmita supervivencia superior y valor de reproducción es una DAV*, o demostración de valor superior.*
- Así mismo hay también una *DEV, o demostración de valor inferior.*
- Usando una combinación de DAVs y Negas, el Aven desarma y hace amistad con los obstáculos. Esto le permite incrementar el Prueba Social del grupo de la Objetivo. Al mismo tiempo, los Negas causan que ella desee ardientemente la validación de él. Ella responde dando IDIs. Ésto es A2.
- ¿Entonces, cómo os conocisteis todos vossotros "? Es una pregunta que usualmente surge en cada Set, y tiende a revelar información muy interesante.
- Personas que se conocen bien el uno al otro tienden a usar *temas de conversacion múltiples.* Usando temas de conversacion múltiples, puedes crear la sensación de que tú y la Objetivo sois ya viejos amigos.
- Cuando un cierto tema no es conveniente para ti, sientete libre de cortarlo e introducir un tema nuevo para reemplazarlo. Algunas veces esto es menester aún cuando es tu propio tema el que se corta.
- Las historias deberían transmitir personalidad y rasgos positivos) e guiar al oyente a través de una serie divertida de pensamientos interesantes o puntos clave emocionales. La historia no tiene que ser asombrosa o

excesivamente impresionante, sólo cautivadora y agradable. Cuanto más corta, mejor.

- En alguna ocasión durante A2 deberías ser amarrado a tu Set. Quieres apoyarte contra algo mientras las chicas se encaran hacia ti, de espaldas al local.

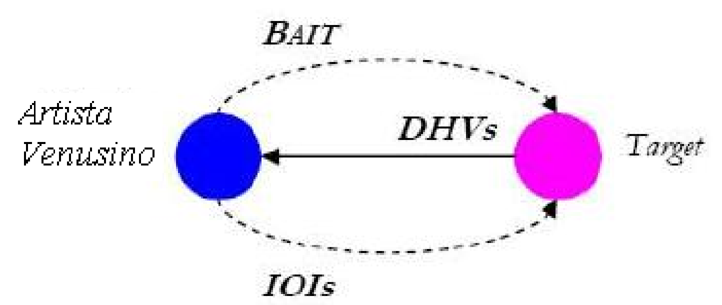
- Mientras ignoras al Objetivo, bloquéala usando un *bloqueo de apoyo* para asegurarte de que ella no marchará si se aburre o se distrae mientras tanto.

- Un *peón* es una chica que has jugado y la has puesto en tu brazo solamente para explotar la Prueba Social, abrir Sets, y para crearle celos a tu Objetivo verdadero.

A3: Interés del Hombre Hacia la Mujer

Se debe utilizar una carnada en ella para involucrarla en la interacción. Como resultado, ella siente que representa un valor único en estos momentos.

Una vez generado interés, el juego aun no termina. Si solo fuera así de fácil. De hecho, no es la atracción lo que consigue a la chica. Ella debe involucrarse en esta interacción , y entonces debes construir confort. La atracción es usada para atraer la atención de la chica. Por lo demás, la atracción es como un vapor. Ella podría estar cachondeando contigo esta noche, pero eso no significa que ella quiera devolverte tus llamadas el día de mañana.



Podría decirse que *la atracción es solo una herramienta.* En A3 tu usas su interés, combinado con Alejamientos y escaneando, para a traer al blanco, para demostrar valor propio en ella. Cuando en ella demuestra valor, en un intento por ganarte, prémiala con IDIs, entonces engánchala de nuevo hasta repetir el proceso. De esta forma su recompensa es atada a lo que ella invirtió. Cuando ella demuestra valor, ella es recompensada con un gancho para que demuestre mas valor todavía.

Todo lo anterior lleva a construir los lazos de pareja. Para una mujer toma mucho riesgo el calibrar (y como consecuencia emocionalmente) cuando ella tiene sexo.

Y no es suficiente que ella este atraída hacia ti, los lazos de pareja deben estar presentes también. Ella debe de estar convencida que cuando regrese a la caverna, tu estarás ahí para brindarle a tus presas frescas conseguidas mediante la caza. Por otra parte tu podrías préñala y moverte hacia tu próxima victima, y *ella te olvidaría.*

Por supuesto, nosotros solo estamos hablando de emociones. ¿Es realmente cierto que los lazos de pareja "están"?. Obviamente no, las cosas de una noche suceden todos los días. ¿Cuál es entonces el significado?

El significado de su tranquilidad es esa circuitería emocional y eso afecta su conducta. Sus emociones prefieren a un hombre de Alto Valor, lo suficientemente elevado como para que ella haga un esfuerzo e invierta su tiempo en ganarlo y sus emociones harán que quiera tenerlo –ella quiere sentir que ella es importante para el, no solamente como mujer atractiva, sino como una mujer única. Ella necesita sentir eso y no es fácil, ella tendrá que invertir y habrá un poco de miedo de perderlo, pero ahora el esta "perdido" por ella y ella representa un valor único para el. Todo esto es instintivo.

Cuando tu puedas enganchar a una mujer a trabajar para tus afectos, y tu puedas llevarla al resultado de "establecer lazos de pareja" con efectividad, tendrás maestría en A3 y estarás listo para pasar al Confort y Confianza.

Control del Marco

El *marco* es el significado subyacente. Es el contexto, la implicación – el modelo en el que se basa todo que usted dice.

Si alguien te pregunta: "¿son los peces que picaron hoy?", entonces es porque supone que hoy usted ha ido a pescar. El no ha dicho que usted haya ido de pesca, sino que se sobreentiende, este es el marco o contexto del que se habla.
El marco proporciona significado al contenido. Por ejemplo, si un hombre dice: "*me voy, me voy*"… ¿qué significa?. Dependiendo del contexto, podría significar que ha terminado su trabajo y se marcha. Podría significar que ha terminado su condena en prisión y queda libre. Podría incluso significar que está a punto de tener un orgasmo.

Estas palabras pueden tener bastantes significados distintos. Es el marco o contexto el que determina el significado. *El que controla el marco, controla la comunicación misma.*

Por esta razón, cuando nos relacionamos con otras personas, hay "pequeños marcos" que se dan por supuestos, es decir que son sobreentendidos por todos. Dependiendo del comportamiento y de distintas señales, la gente sobreentiende estos supuestos. El entorno hace que se entienda lo que se dice, el marco o

contexto es el que hace que los demás entiendan lo que decimos o pensamos sin tener que especificarlo constantemente.

Si tu marco es bastante fuerte, tu puede conseguir llegar lejos con cualquier cosa. Ésta es la advertencia para cada uno de los consejos en este libro. Si tienes un marco claro, y es bastante fuerte, tu puedes romper cada regla y cualquier cosa que haga funcionará. Tu abordaje puede ser técnicamente incorrecto, pero ella responderá.

Para un principiante, comprar bebidas para las chicas es un mal movimiento, pero cada uno tiene una historia donde alguien compró bebidas y después consiguió una relación.

Así pues… ¿cuál es la manera correcta?.

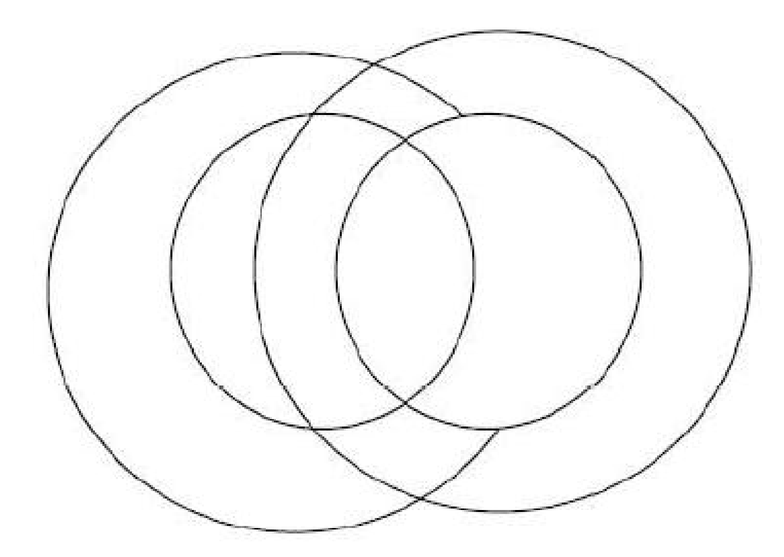
El campo le dará las respuestas que usted busca. Vaya, y cuando esté en el campo, escucha tu intuición. Al cabo de un tiempo, entonces calibrarás.

Las mujeres nos realizan continuamente el "test de congruencia". Y si ella puede imponer fácilmente su marco sobre el tuyo, eso es una demostración clara de que tu tiene un valor más bajo que el de ella. De hecho, esta DEV (Demostración de Escaso Valor) arruinará muy probablemente cualquier ocasión sexual que quiza hubieras podido tener con ella.

¿Cómo puede ella confiar en que usted defienda sus intereses y los de sus hijos frente al mundo si no puede defenderse ni de ella?
La seguridad que ella siente al estar con un hombre fuerte es un factor primario en su estrategia inconsciente de la selección sexual.

¡Cuidado!. Algunos hombres también pueden utilizar un marco para jugar contigo cuando esté en el campo de juego. Si otro hombre puede superarle delante del Set, entonces puede quedarse con tus mujeres. Ella elegirá casi siempre a hombre con un juego mejor y un marco más fuerte, y ella lo hará con poco respeto o lealtad a la pequeña y divertida conexión de que ella gozaba previamente contigo. Esto es a menudo verdad incluso si tu eres su novio. El único factor que se opone a esto es el nivel de la inversión que ella ha realizado en ti (será psicológicamente mucho más difícil que ella salte al hombre siguiente si ella ha invertido ya mucho tiempo y esfuerzo en tu persona).

Teoría del Aro



Uno de los juegos de control del Marco que la gente gusta de realizar es el de poner Aros; para así averiguar si tu consigues saltar en ellos. Por ejemplo: Una chica intenta por todos los medios posibles que alguna vez le invites algo o le compres un trago… o…

Ella muestra falsos IDI para averiguar si comienzas a ir tras de ella reaccionando de tu forma preocupada.

Ella hace un comentario para que "piques" (Cebo).

Ella te da falsos IDES para averiguar si comienzas a ir tras de ella reaccionando de forma preocupada.

Ella pregunta por algo para estirarte y le des explicaciones o le pidas disculpas.

Estos son algunos ejemplos de aros que las chicas suelen usar para afirmar su poder femenino. Si haces cosas por ella, comienzas a perseguirla, intentas demostrarle algo, reaccionas a ella, le pides disculpas o le das explicaciones, todos ellos son IDIs que ella puede darse cuenta y en consecuencia explotar.

Si tú saltas dentro de sus aros dos cosas suceden: Una, ella se sentirá realmente muy a gusto con su persona y en alguna parte de ella se sentirá tranquila en un primer nivel. Y dos, ella perderá atracción.

Se prudente. De primera mano, tu no querrás ser el zoquete a quien ella consiga mangonear. Y por otro lado tu también, no querrás ser el robot social que siempre cae en los juegos de poder, cuando por otra parte deberías estar relajado y pasarla bien en tus interacciones con las mujeres. Las personas tal vez nunca intentan mandarte por un tubo.

Cuando un aro (aro) es expuesto, el zoquete esta ansioso para saltar dentro de el. El piensa que con esto demostrara lo mucho que se preocupa. Piensa que es romántico y que ganara por sobretodo. El piensa que cualquier otro chico que sea diferente es un tosco (jerk) . Pero no tendrás que saltar dentro de su aro. Tu puedes “darle la vuelta”. O puedes crear un nuevo aro solo para ella. O puedes ignorarlo en su totalidad – recuerda que el silencio es algunas veces la mejor respuesta.
Algunos ejemplos:

Poniendo un nuevo aro	**Ignorando su comentario**	**Revirtiendo su aro**
Chica: ¿Qué miras? Tu: ¿Siempre te aplicas el lápiz de labios de esa forma? O Tu: [a sus amistades] ¿Ella es siempre así? Escuchen esto <Comienza con tu rutina>	Chica: ¿Qué pasa con tu ropa? Tu: (…) O Tu: Hey chicos, noten esto. La semana pasada mi amigo y yo <comienza la rutina>	Chica: ¿Quieres comprarme una bebida? Tu: Mejor cómprame una bebida a mi y luego vemos

En toda conversación hay varios “toma y daca” (dar y recibir). Si ella te da un aro, es con la intención de que saltes en el, reencuádralo de tal forma que hagas que ella primero salte en uno propio.

Algunos ejemplos de esto:

Ejemplo1:	**Ejemplo2:**
Chica: ¿Qué edad tienes? **Tu**: Adivina. **Chica**: Hmmm veintiséis **Tu**: Estuviste cerca. Actualmente tengo 28.	**Tu**: ¿Qué edad tienes? **Chica**: Adivina. **Tu**: ¿Qué te consideras demasiado joven, o muy mayor? **Chica**: ¡Demasiado joven! **Tu**: Ok, entonces…He de decir que aparentas tener 22.

En el primer ejemplo, ella pregunta por tu edad. Pero en lugar de responder de forma directa, tu haces que ella primero adivine. En el segundo ejemplo, ella intentara hacerte el mismo truco, pero tu Marco resulta ser muy fuerte.

Una cosa interesante acerca de los aros *“entre mas obvio sea un aro” será menos probable que alguien salte dentro de el.*

Por ejemplo: Alguien aparece y te pregunta Hey Man, puedes traerme un vaso de agua cuando subas?. Este es un aro muy razonable y la mayoría de personas no tendrán problemas al obtener una respuesta.

Pero si en lugar de aquello, el dice esto: Hey Man, porque no subes, vas directo a la cocina y me traes algún vaso de agua como el pequeño sopenco que tu eres Habrá pocas personas, en efecto, quienes salten en ese aro- porque esto seria el equivalente a aceptar el “fame” que ellas son unas zorras. Para…y lo que quiere haces es empezar de abajo. Aviéntale una pequeña carnada a tu Objetivo mediante un aro inofensivo. En todo tiempo, si ella cae en tu Marco, esos aros se harán mas largos y frecuentes. Este proceso es conocido como “momento de obediencia”. Dentro de poco ella estará acariciando tu espalda y cocinando tu cena, pero por ahora comienza desde abajo preguntando a que adivine tu edad.

Inversión de papeles

En el capitulo anterior nosotros hablamos en como la atracción puede crearse a través de Juego de Roles. Un papel para interpretar –probablemente el mejor- es uno donde tu tienes mas valor social que el blanco. De hecho, debe ser tu realidad, porque de otra forma ella te encontrará menos atractivo.

Las señales sutiles en tu conducta traicionaran tus asunciones. Es importante que el marco que llevas en esas asunciones es uno donde ella te quiere, ella te quiere, ella esta cazándote, tu eres el único valor mas alto. Tu eres el único que decide si tu quieres continuar con ella, y tu estés el único con valor mas alto, tu eres el único que decide si tu quieres continuar con ella, y tu estas “escaneandola” para asegurarte si ella califica para ti.

Nota que esto es exactamente lo que una mujer hace. A través de pequeños comentarios que ella dice, ella coloca un marco donde ella es el premio. Tu no querrás caer en ese marco, en cambio tu querrás agarrar ese aro (aro) y usado en tu beneficio

Por ejemplo, a unos minutos del pick-up , cuando tu tienes algún kino ligero (contacto físico) puedes decir “has de saber, eres realmente muy buena en esto” Probablemente ella contestará: “Bueno ¿y eso que?” o “Que es lo que realmente quieres decir? Tu respondes: “Bien tu has estado hablando conmigo, por un corto tiempo, y tu has conseguido tener mi mano en tu cintura. Yo tengo que tener cuidado de ti. Has de saber que nos soy fácil.”

Nota la presunción tácita de que tu eres el premio, de que eres el que esta cazándote, y que tu eres quien decide ir o no al próximo nivel. Si tomaras a cualquier chica que puedes conseguir, debes ser un perdedor. Pero eres diferente, debes ser un ganador y su circuitería emocional esta diseñada para responder a los ganadores.

Algunos ejemplos de líneas de inversión de papeles.

No pienses que vas a conseguir algo sólo porque me compres esta bebida

No quiero que apresures las cosas

Yo no pretendo herirte. Yo primero necesito mucho trato y confianza

Yo quiero que sepas que has sido la mejor

No hago eso en la primera cita

Hey, manos fuera de la mercancía, esto no es de tu incumbencia

Soy el juez de eso

Tu solo me quieres por mi cuerpo

Toma su mano, entonces cuando ella actué recíprocamente, quitársela y di: "no tan rápido"

Siempre eres así de rápida

...si, si fueras afortunada

No estoy preparado para una relación en estos momentos

Yo tome mis informes viejos esta noche para asegurarme que nada pase

Estas tratando de tentarme

Eres una chica muy linda

Ese tipo que anda por ahí luce perfecto para ti

Yo todavía no te conozco

Simplemente seamos amigos

Las líneas anteriores son ejemplos de alguien que con la actitud correcta podría decir. No son las líneas lo que es importante, si no la fuerza interior del marco. Cuando tu tienes un juego interno fuerte, las frases correctas saldrán automáticamente de tu boca. También nota que cuando tu la acusas de tomar la delantera, o intentando en llevarte a esto no significa que es verdad. No lo es – tu estas malinterpretando la situación deliberadamente. Pero si tu marco es lo suficientemente fuerte, caerá en el deliberadamente.

Pero si tu marco es lo suficientemente fuerte, caerá en el como si fuera verdad. Recuerda ella esta programada para responder a tipos con alto valor.

Tener Estándares

Esto es lo que significa si tu no tienes ningún estándar cuando llegas con las mujeres:

1) Me conformaré con lo que pueda conseguir (que no es mucho).
2) Piensa que no hay nada especial o único en ti, por lo que no tiene ninguna oportunidad para tener sexo con ella. Estaría agradecido por encontrar a alguien que folle con un perdedor como tu. Si piensas así, tu lo transmites de esta forma.
3) Pensando de esta manera, haces que te sientas común y utilizado por ella.

Por otro lado, si demuestras a una mujer que tu tienes estándares, significa lo siguiente:

1) Tengo mucho donde escoger, cuando voy con mujeres. Estoy acostumbrado al éxito con las mujeres.
2) Ella quiere algo contigo y no por tu aspecto. Es porque tu eres una persona especial y única que vive sus más altas expectativas.
3) Estaré solo con una mujer de calidad, tal como es ella. Recuerda, las mujeres tienen una antena para esta clase de cosas. Pueden decir que inclinaciones tienes y captar las emociones que te embargan.

El hombre medio aborda a una mujer asumiendo que ella es selectiva y espera pasar su prueba. El piensa y dice: “Dios, que guapa eres ¿tienes novio?”, “¿te puedo invitar a tomar algo?”. Debido a esta actitud, las señales sutiles en su comportamiento transmitirán enteramente el marco incorrecto. Ella se dará cuenta de esto y perderá todo su interés. De la misma forma, lo contrario también es verdad, si tu tienes estándares creados; las señales sutiles en su comportamiento fijarán el marco que eres un individuo selectivo, de alto valor. Ella se dará cuenta de esto y ganará interés. Ella cuenta con que un individuo con potencial sea alguien que es selectivo.
Aquí están algunos estándares dignos de considerar en dicha elección de “su mujer”:

- Una mujer atractiva que sabe cuidar de sí misma.
- Una mujer que es sociable y tiene amigos.
- Una mujer que tiene verdaderas ganas de vivir.
- Una mujer que tiene una gran energía y “surge química” cuando los dos están juntos.
- Una mujer que no es falsa, que no oculta como es.
- Una mujer que conoce su propia sensualidad. Ella no es una chica más.
- Una mujer que busca hacer lo que ella quiere en lugar de buscar la aprobación de sus amigos.
- Una mujer con clase, elegante y con una buena educación.
- Una mujer que es aventurera y tiene una gran imaginación.

Escaneando

La idea es hacerla esperar, a que si ella es lo bastante buena para calificar para ti. Después de todo tu eres un tipo con alto-valor. En efecto, tu eres curioso acerca de ella, pero tu quieres conocerla mejor. ¿Ella es inteligente? ¿Ella tiene muchos amigos? ¿Lleva una buena relación con su familia? ¿Puede bailar bien? (tu sabes lo que eso significa) ¿Qué es la cosa mas espontánea que ella ha hecho recientemente? ¿Ella puede cocinar? Tu no querrás ser explicito en el hecho que estas escaneándola . Se muy sutil y ella lo realizara de propio acuerdo (en lugar de pensar que estas intentando hacer que ella se sienta estancada). En alguna parte de su mente un interruptor de atracción se accionará y ella pensara: “Hey, este tipo esta “escaneándome” para averiguar si desea invertir mas.”

Ella asumirá naturalmente que el hombre que la esta mirando, esta siendo selectivo. Es una conducta que ella espera y así es una DAV poderoso. La pone en el marco correcto, es la señal que ella estaba esperando, y es a la vez una carnada para ver si ella cae.

¿Y como puedes tu llevarla a que ella llegue a escanearse? Con preguntas de “escaneo”, dando IDIs y IDES en los momentos oportunos, y teniendo estándares reales, acerca del tipo de personas con las que tu pasas tu tiempo. Tiene que ser verdad para ti en ese orden para tener la congruencia necesaria.

Hay algo dentro de ti que los ojos no alcancen a ver...

Que es lo que tu quieres ser cuando tu crezcas

Aquí hay una gran cantidad de mujeres preciosas, Pero lo realmente importante es
la energía, la inteligencia, las pequeñas cosas en una persona que la hacen ser única, Cuales son esas cosas acerca de ti que me van a permitir conocerte mejor

Si un mago viniera y tu pudieras pedir cualquier cosa que quisieras... ¿Que escogerías? Y no digas que ser una princesa hee…

¿Si tuvieras que escoger una cosa que mas valoraras en tu vida, cual seria...? Estilos la Rutina de EV

¿Quién eres tu?

¿Te gustan los animales?

¿Cuántos años tienes? Ahora descalifica: Eres sólo una bebé

Así que dime, Cuales son tus tres mejores cualidades

¿Vas a la escuela? ¿Eres inteligente? Tu tienes amigos

¿Puedes cocinar? Puedes hacer buenos _______ ¿Eres aventurera?

Eres una persona apasionada

Hay algunas personas que... piensan que son aventureras y de mente abierta. Ellas hacen todo tipo de grandes planes... ellas hablan acerca de encontrarse a nuevas personas, o llevan una dieta, o viajar a un buen lugar. Pero otras no. Esas personas simplemente permanecen pasivas alrededor del mismo viejo hábito una y otra vez. Te gustaría esto
.

Intermitencia

Es muy conocido entre entrenadores animales que el premiar intermitente es mucho más eficaz que el premiando consecuente. El principio derivado es que ese IDIs, dado al blanco como un premio, no debe entregarse de una manera predecible. Debe presentarse incertidumbre a la ecuación para hacer la experiencia que compele más emocionalmente, para que ella pueda sentir un rango más ancho de esperanza, duda, sorpresa y anhelo, miedo de pérdida, y otro drama.

La idea que nosotros la premiamos con IDIs es sólo la interpretación más simple. En verdad, nosotros premiamos su inversión con una mezcla intermitente y imprevisible de IDIs y IDEs. Este calor/frío, Dale y Priva dinámico, es una estimulación muy emocionante. Cuando ella es premiada de esta forma, ella estará más propensa a ser cazada y aceptar pruebas de complacencia.

El Juego de Hotseat

"¿Lo que es su color favorito"? "Que es lo que piensas de la escuela secundaria"? "Que fue lo que comiste en la cena de anoche?"
Y así sucesivamente. Asegúrate que ella de una respuesta y si no lo hace dices: "Sí, pero ésa no es una respuesta a mi pregunta". Eso le mostrará de forma leve que tu estás a cargo. Ahora esto no es todo, pero lo que estás haciendo aquí es mostrar mucho interés. Después de todo tu estas dando tu permiso esencialmente para hablar sobre ella. Ellas superan cualquier conciencia de si misma con prontitud haciendo esto. Además, consigue que ellas abran y si ella diera con algo interesante entonces ellas quizá elaborarán para ti.

Pero cuando yo dije que hay más de eso. Después de que ellas se relajen, después de las primeras preguntas, tu empiezas a tirar de forma mas personal como:
"¿Alguna vez has salido de la sala de emergencias de un hospital?"
"¿Cuántos años tenias cuando te pusiste tu primera borrachera?"
"¿Y tu, a quien le confías tus secretos?"
"¿Haz tenido alguna separación muy dolorosa?"
"Cual es tu comida favorita/ vacación / lugar favorito para visitar" (usa tu imaginación)

Kinoescalada

El Kino es un término de PNL y es una abreviatura para *cinestesico,* que se refiere al sentido de tocar (ser tocado). Cuando los artistas venusianos (y expertos en PNL) hablan *de kino,* ellos se refieren al toque físico de cualquier clase.
Un principio importante en el juego es que *nada escapa de ser un gran trato. El* tipico zoquete sale con una chica en una oportunidad y luego espera conseguir el beso al final de noche. Él quiere mostrarle lo respetuoso que es el. Conforme vaya avanzando la tarde, se acerca cada vez mas aquel momento tope, el final de la noche en la cual el tiene que hacer la gran jugada e ir por el beso. Este lo convierte en un gran trato.
Si en el momento de tu primer beso es raro y torpe, esto también será probablemente su último beso. Las mujeres son muy implacables sobre esta clase de cosas. Ellas tienen una fantasía, el encontrarse al tipo correcto, sobre lo perfecto que sera y cómo todo pasará tan naturalmente y tan correcta. Y la verdad es, con tipos que tienen el juego (lea: la práctica), eso es exactamente lo que pasa.
Cuando los resbalosos no toman este camino adecuado, para ellos nunca sera "el gran momento" cuando tu te ocupas del beso "y lo hacen pasar." *En cambio, hay un natural que utiliza el kino en etapas muy tempranas del juego que lo conduciran al sexo.* Debería ser libre de irregularidades – una serie de momentos pequeños, con naturalidad ejecutados, ninguno de los cuales alguna vez sobresalga en cualquier forma notable. Ella siente como simplemente estan juntos los dos.
Así, el kino comienza en las primeras etapas del juego, *y se intensifica* desde allí.
Imagina dos medusas directamente cerca el uno de la otra. Algunos de sus tentáculos se rozan unos con los otros. Los zarcillos se rizan al toque, estos se alejan y luego se acercan y se vuelven a tocar. Más tentáculos se afilian al baile espontáneamente. Se rozan ahora un numero más grande el uno contra el otro cuando unos cuantos comienzan a tirar más fuertemente. Hay energía entre las dos medusas; una química poderosa construye como ellas se entrelazan y permanecen más cerca.
Puede ser un cuadro extraño. Pero el caso es que no solo es el momento en el que uno da un paso. En cambio, hay este sutil, baile "lentamente casual sin aceleración" cuando la energía crece entre ellos. Esto es la energía, es muy importante. Esta vibra. Esta química'.
La insinuación, toques al principio vienen a ser pequeños indicios que en total vienen a sumar una y los pequeños indicios y los toques al principio vienen a sumar retozo al crear un rechazo permitiendo. ¿Tanto crea los toques, la vibración, o la vibración crea los toques? Es. Luego crece y se aclara que esté encendido entre ellos.
Esta energía consiste en lo que es importante, no los toques físicos. Los toques físicos no son simplemente yardas para ser ganadas en un campo de fútbol a fin de hacerse más cercanos al objetivo. Mejor dicho, ellos son un pedazo necesario para incorporar con varios otros instrumentos para crear una cierta *química* entre usted y el objetivo. Debería haber anticipación y tensión en el aire.

Ventana de Intensificación
Como cuando tu juegas con una muchacha — cuando tu demuestras el valor y la carencia de la necesidad, estimula emociones, toma el control del marco, haz una

unión, etcétera - periódicamente una ventana de oportunidad se abrirá para ti, para intensificarse. Si tu pierdes el indicio, y esos finales de la ventana, justamente ha demostrado un menor valor— y su paciencia se disminuira. Bastantes oportunidades echadas de menos y ella decidirán que usted es también un novato para hacer un movimiento, o usted es incompetente en la realización de ello, o tu careces en la inteligencia social y así incapaz de conducir el baile. Cualquiera de aquellos son las DEVs.

De este modo, si ella está de pie allí, dirigiéndose a usted, sólo sigue intensificando. Asume que estas conectado, siempre. Incluso si tu intuicion se equivoca, esto todavía causará el número más alto posible de lavs. Esto es también el mejor modo de mejorar su calibraje. Y una vez que su calibraje es apretada, toda su intensificación pasará suavemente, y es el objetivo a largo plazo de todos modos.

Algunas formas de kino son:

• Tomarla del brazo
• Tocarla con las manos
• Abrazos
• Abrazarla por la espalda(de ella).
Besarle los labios
• Besar o mordisquear en cuello
Mano en la rodilla
• Sentarla en tu rodilla
• Brazo alrededor de cintura
• Tocarle la cara
• Olerle el cabello o tomarla del cabello
. Mano en el culo (poto).

Toque No estándar

Tocando la mano de una muchacha, tu no tratas de poner un marco que dos de ustedes son explícitamente sosteniendo mano como un par de adolescentes que marcan su territorio**.** En cambio, tu podrías leer su palma o lucha libre entre pulgares con ella, o darle un pequeño apreton de manos, o tomarla de la mano y hacerla girar alrededor.

Lo que es importante es que ella se acostumbre al toque de tus manos — este hecho debería parecerle natural y normal a ella. No debería verse como que tú estás tratando de *llegar a algún lado* con ella, como usualmente parece cuando algún chico quiere sostener su mano o poner sus brazos alrededor de ella. En vez de eso, es divertido y parece correcto lograr este confort con tu toque.

No inventes excusas

No seas indeciso ni falto de carácter cuando toques, se natural y confiado. Tocar (chicos *y* chicas) es una manera en la que los machos alfa como tú demuestran su dominación.

Siempre lidera – un paso a la vez

Recuerda el principio de que es más fácil condicionar a la gente meterse a pequeños, inofensivos aros. **Sin** darse cuenta, caen en tu Marco mientras tus loops se vuelven más largos y más explícitos con el tiempo.
Por esta razón, cuando haces la maniobra de giro, no dices, "Ok voy a hacerte girar alrededor de un círculo, déjame ver tu mano." Este es un aro demasiado largo. A menos que hayas demostrado bastante valor, las chicas te causarán bastantes problemas con este loop; fuerza a sus egos involucrarse. En ves de eso dices, "Hazlo así" - [extendiendo tu mano, luego tomando la suya cuando ella te imite] — "ahora date una vueltita" — [haz que de vueltas.] Observa como cada paso es fácil de seguir para ella, poco a poco?
De este modo, guíala a través de toda la interacción..

Un paso adelante, dos atrás

Mientras escales, da un paso adelante (metafóricamente). A cualquier señal de vacilación o rebeldía, retrocede dos pasos. Luego da un paso adelante una vez más. Por ejemplo, si agarras su mano, y sientes cualquier vacilación, suelta su mano bruscamente. Luego cuando la agarres de nuevo, ella cederá más fácilmente. El principio es que "dos pasos atrás" crean *más disconfort* que "un paso adelante." De este modo, el Objetivo cederá con más facilidad a futuros pasos adelante.

Se tú el que cree tensión, y se tú el que la acabe
"Cariño, tenemos que ir más despacio.."
Alguna gente piensa que es el deber del hombre escalar, y el de la mujer de resistir. En vez de eso, piensa en ella como que es el deber del hombre hacer *ambos.* Si constantemente buscas más kino como avanzar yardas en un campo de football, telegrafía demasiado interés y la priva de la energía caliente/fría, que empuja/estira que ella encuentra tan irresistible.
Cuando te ubicas cerca de una chica, hay una tensión en el aire. En algún punto, si siente mucho disconfort, se apartará. Esto no es lo que quieres — no quieres condicionarla a un comportamiento en el que constantemente se aparte de ti. En vez de eso, quieres condicionarla que te persiga.
Entonces, una vez creada la tensión, es tiempo de *rechazarla*. Esto puede ser físicamente ("estate tranquila / bajate mujer") o emocionalmente, como usar un una postura dandole la espalda, descalificador u otro IDES. Puedes usar un Marco como si tu fueras la presa y *no vas a dejar que llegue a ningún lado contigo esta noche porque tienes trabajo mañana.*
Un efecto de esto es que incrusta atracción cuando la rechazas. Ella te responderá más juguetonamente ahora. Otro efecto es que el confort se crea. Ella no siente como que tú estás tratando de *conseguir algo* si constantemente estás rechazándola. Esto le permite *sentirse a salvo* mientras se divierte contigo. Ella puede dejar que la estimulación emocional escale en vez de dispararle en defensa propia. Y el rechazo es mucho más estimulante para ella cuando la vuelves a meter al juego.

Por eso, tira su mano después de hacer pelea de pulgares o lectura de manos. Idea una rutina de kino cuando la abraces por unos pocos segundos de Juego de Roles y luego deja de abrazarla bruscamente. Mezcla señales...acércate a ella diciéndole que nunca funcionaría lo suyo, pero acaricia con tu dedo su mejilla al mismo tiempo. Entonces aléjate. Usa Vaivén junto con IDIs, IDEs, falsos- descalificadores, Juego de Roles, stones, y demás.
Cualquiera podría fácilmente pasar semanas o meses jugando con estas ideas en el campo. Hay tanto que explorar.

Kino Pinging

Kino pinging es una expresion de atracción creciente entre dos personas. Por ejemplo, si le das un toquecito al hombro de una mujer y ella le da un toquecito a tu espalda, ambos están haciendo kino pinging. Pronto, la gente les dirá a ambos que busquen un cuarto. Es un indicado así como un generador de atracción. Usualmente este tipo de cosas comienzan con un poco de “ataques” verbales ida y vuelta. Es muy fácil ocasionar esto y hacer que ella te responda
A veces el kino pinging es más divertido cuando es deliberadamente ocultado de su grupo. Esto muestra discreción, construye misterio, y le añade emoción.

Tira y afloja

Practica el medir el tiempo de sus “vuelta-atrás” y de otros IDEs (Indicadores de Desinterés) para coincidir con las chispas de la atracción. Justo en el momento cuando ella se sienta estimulada lo más emocionalmente posible o en la necesidad de la validación, tu das vuelta-atrás levemente, rebajándola un poco. “*Esperen, ¿qué dicen ustedes de esta perrita?* Es cuestión de práctica conseguir la sincronización para rebajarla en el momento adecuado.

Cuando ella “tira”, usted “afloja” y al revés. Tu la recompensas intermitentemente con IDIs (Indicadores de interés) seguidos de IDEs (Indicadores de Desinterés). ¿No es interesante que una “vuelta-atrás” sea lo mejor que hacer después de una DAV (Demostración de alto valor), cuando la chica objetivo acaba de experimentar un alza en la atracción?. Es el momento en el que tu debes jugar a alejarse, cuando ella intente acercarse; esto es un “tira-afloja” . Del mismo modo, es mejor dar un IDES momentos antes de una nueva escalada (que vuelva a subir su valoración), puesto que hace más probable que ella acepte la nueva escalada. Por ejemplo, si tu le das la espalda a ella momentos antes de ir a besarla, será más probable que ella acepte el beso.

Estas clases de “actos encadenados” se deben experimentar en el campo para ser calibrados correctamente. Esta “vuelta-atrás” es un aspecto de A3 que se corresponde con la Tercera Ley del *Tao de Steve*: *Checala*.

Éste es comúnmente el tiempo de utilizar Negas, tales como: “me has escupido en los ojos”, “aquí hay una servilleta”, etc. Recuerda, tu no tienes la culpa de los “ojos escupidos”, ¡ Dios, no!. No estás intentando que ella se sienta desconcertada, es algo

que ha sucedido por casualidad. Es en este momento cuando ella desea recuperar su respeto y sentirse bien otra vez, así que cuando usted haga su movimiento, ella no estará tan engreída y tirante como antes. Ella te aceptará porque se sentirá desconcertada y estará más receptiva. Por supuesto, tu no deseas recompensarla para que sea pasiva, porque eso sería incongruente. Cuando notes que ella se avergüenza actúa como un individuo agradable por un momento y di: “No te avergüences por ser humana”. Entonces deten la conversación por un momento. En ese estado de la mente, ella es extremadamente susceptible a una nueva escalada.

COMPLACENCIA/CONFIANZA

Un concepto central del Mystery Method son los Tests de confianza. La idea básica es: tu le das un aro-kino relacionado. Si ella corresponde tu movimiento, varias cosas ocurren: (1) similar al pinging Kino, es un IDI´s y de igual forma crea atracción. (2) Tu has escalado en ella ahora de forma mas cómoda con tu toque. (3) el marco de ella ha sido desechado y fue absorbido por el tuyo.

Si ella corresponde, prémiala con un IDI. O mejor aún, prémiala de forma intermitente. Tu puedes hacer una prueba de obediencia con tus manos y entonces podrías retirarlas. Pero en la próxima obediencia ella podría ser recompensada con un cumplido o con otro toque, o volviéndote hacia ella y mirando su rostro con una sonrisa, etc. Esto podría seguir con otro IDES para crear más tensión sexual.

Pruebas de correspondencia IDIs

Toma su mano y la dejas caer…ella las dirige de nuevo hacia ti.
Aprieta su mano y ella aprieta también
La tocas y ella te toca de igual forma
Pones su mano en tu rodilla y la miras a ver si ella la deja ahí.
Pon su brazo en ti y camina con ella alrededor del lugar ¿Ella corresponde?
Siéntala sobre tus rodillas ¿Qué hace?
Cuando tu la centraste, toma su mano y estirala un poco mas hacia ti y continua hablando al mismo tiempo. Ahora ella esta de pie, y tus piernas están entre sus piernas, estas ahora ejecutando tu juego de púa en ella.

Kinotest

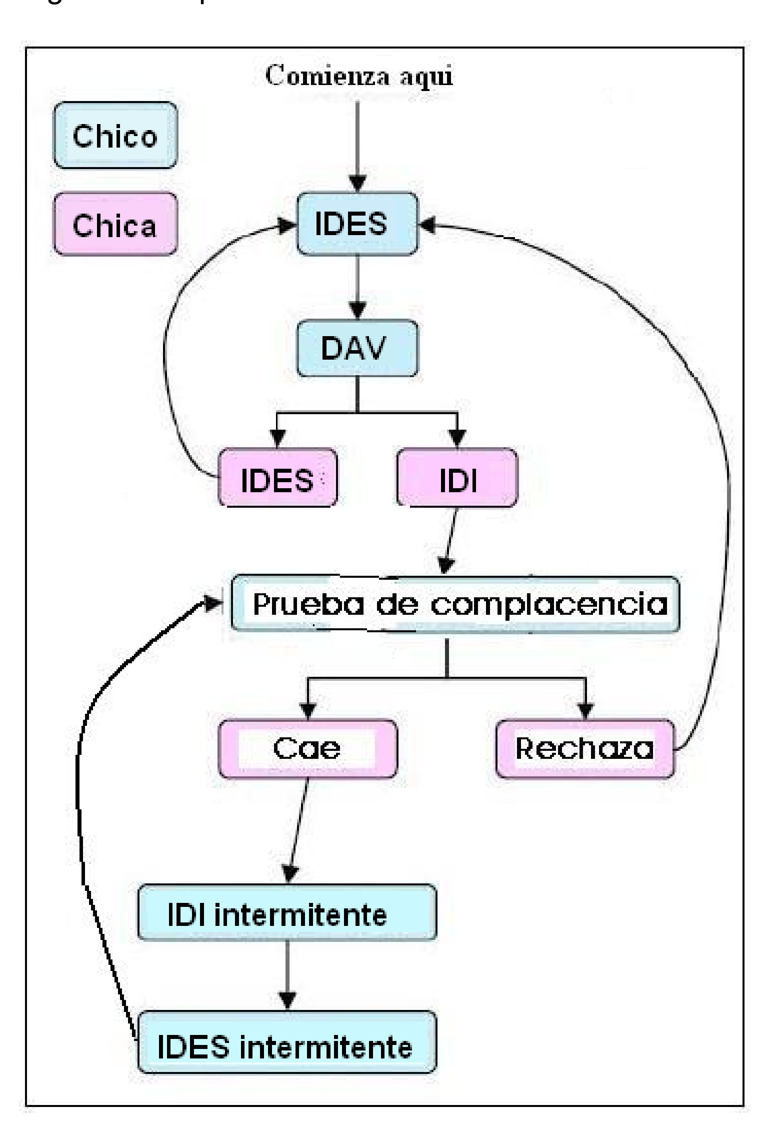
Extiende tus manos enfrente de ti con tus palmas hacia arriba. El lenguaje corporal hacia ella debe comunicar que estas esperando a que ella te de sus manos. Esta es una prueba de obediencia.
Si ella te da sus manos, apriétalas, y ve si ella también corresponde. Entonces lentamente bájalas y nota si ella sigue el movimiento para continuar con el contacto.
Luego intenta estirar sus manos
Intenta decirle que si: paso o fallo
Intenta explicar la rutina cuando la aplicas en su persona
Intenta usar subtexto mientras le estas hablando sobre cualquier cosa
El usar esta rutina en blanco es una forma de deshacerte de una potencial competencia de un tipo que ha invadido tu Set.

Si ella rechaza tu prueba de obediencia, dale un IDES, seguido por una DAV e intenta otra prueba de obediencia. Por ejemplo, le pides a la chica que se ponga de pie, que tal vez pueda Negarse a ello. Ella ha rechazado tu aro (aro) Eso no parece ser bueno; es

una DEV al grupo. No la culpes, quizás ella no se siente atraída lo suficiente todavía, quizá el aro resulto ser demasiado grande o demasiado precoz. No tomes eso en cuenta, dale otro DAV, y haz otra prueba

De obediencia más pequeña. *"muéstrame tu mano"* (que siempre al tomar su mano puedes decir: Esta bien, ahora sostenla por un segundo)
Casi todo resulta ser una prueba de obediencia. El poner su mano en tu pelo, es una prueba de obediencia. Cada subida de tono, , cada salto, cada movimiento, cada toque, incluso hasta el sexo. Cuando te encuentres preguntando que ¿Cómo van las cosas hasta el momento?, preguntate mejor: *¿Qué tanta obediencia he logrado?*

El mas Alto Valor que tu tienes, es el permiso que puedes llegar a obtener para realiza una escalada en tu comprobación de obediencia. Si tu eres una estrella de Rock, tus reglas iran a parar directamente fuera de la ventana.



Momento de confianza

Hay un modelo OBJETIVO básico, donde las personas actúan reciproca y socialmente de cinco formas.

- DAV: Demostración de Alto Valor
- DEV: Demostración de Escaso Valor (Otras personas hacen esto, no tu)
- IDI: Indicador de Interés
- IDES: Indicador de Desinterés
- CT: Prueba de obediencia. Casi todas las interacciones en algún punto se reducen a una prueba de obediencia. ¿Conseguirás obediencia o desafío?

Siguiendo las ilustraciones de más arriba, aquí está la manera que sigue después de que tú te abras: tú IDES (Nega, etc.) y DAV, luego esperas a una fémina IDIs. Si ella responde con IDIs, hazle a ella una prueba de afinidad. (Si en lugar de eso ella da un IDES, entonces repite el proceso.)

Si ella cumple con tu prueba, recompénsala con IDIs y luego le haces otra prueba de afinidad. Cuando ese repita el ciclo, el periodo de afinidad está construido. Esto continúa hasta que logres sexo, lo cual está en algún lugar cercano al 65 % de afinidad. (Sí, hay niveles más profundos de afinidad que de sexo — pero ellos no son el objetivo de este libro.)

El bienestar no es solo confianza y tiempo — también es afinidad.
Si pides a un amigo que haga algo por ti, él estará mucho mas encantado de hacerlo que si se lo pidieras a cualquier extraño. Si te vas de paseo con tu novia y la besas, ella no solo te lo permitirá, ella te cogerá y besará más fuerte. ¿Por qué? Es, porque ustedes tienen un alto nivel de afinidad. Sin embargo casi no habrás probado a pasear con una extraña y hacerla lo mismo.

¿Por qué nosotros decimos que la afinidad tiene su periodo? Toda la afinidad se construye sobre si misma. Alguien que sea sumiso continuará siéndolo. Alguien que se oponga continuará oponiéndose y resintiéndose, y toma como ataque cualquier intento de forzarla a crear una afinidad. Pero una vez que hayamos alcanzado el umbral de la afinidad no haría falta mucho esfuerzo para que volviera a desaparecer.

Periodo de Afinidad Negativa

Los grupos 10s por lo general no quieren hablar inmediatamente al que se abre. En otras palabras, ellos ofrecen baja afinidad a tu abridor. Por lo tanto para establecer afinidad, IDES a ellos, DAV, luego intenta abrirte a ellos para ver si ellos acceden.

Esto puede que no sea necesario si ya tienes afinidad. Por ejemplo, lo que sucede cuando abres un grupo de 7s, e inmediatamente las chicas te prefieren a TI, ¿pero entonces tu las Nega completamente fuera del dogmatismo? En un instante, la interacción decae.

¿Por qué?
Es porque has establecido un periodo de afinidad Negativo. Tú los castigaste por buen comportamiento.

El mismo fenómeno ocurre cuando premias --- o dejas de castigar --- Mala conducta.

De cualquier modo, se crea un periodo de afinidad Negativa que trabaja en tu contra.

Umbral de Afinidad

Cuando decides alinearte con la gente, nosotros cumplimos con sus demandas para alcanzar un cierto umbral. Cuanto más valor representas para una mujer, más quieren ellas juntarse contigo— la mayor baza que tienes cuando escalas. Mediante el uso de IDEs para castigar la rebeldía., y IDIs para recompensar la afinidad, un seductor venusino puede rápidamente conseguir alcanzar el umbral de afinidad con una mujer.

¡El umbral de afinidad es el punto de interacción donde ella realiza lo que más la divierte si ella cumple! Una vez esto suceda, tú tienes establecido el control de la situación y ella seguirá tu plan. Esto debe suceder en A2 o A3. Si en C1 aún estás recibiendo rechazo, entonces realmente todavía no estás en C1 del todo.
No tengas miedo de sobreestimar tu valor. Si pierdes el tiempo intentando crearte un valor que ya tienes., cuando en vez de estar creando una prueba de afinidad, tú podías estar sacándote a ti mismo del grupo mediante la creación de una afinidad Negativa.

Un seductor venusino solía tener un problema con las chicas del sur, porque ellos eran tan agradables que sentía que no estaba desencadenando atracción, , así que el obtendría Negativas hasta el punto de odiosidad. Después el se dio cuenta que estos grupos estaban ya ganados, y todo lo que él estaba haciendo era crearse resistencia a sus pruebas de afinidad mediante castigo inapropiado cuando él podía haber estado subiendo de nivel..

Dar y Recibir

La afinidad mutua ocurre en C1. En A2, si ella deja caer algo, tu te haces el cansado para ella. Tú no le das complacencia todavía.. Sin embargo habiendo bienestar, si ella deja caer algo tú lo recoges para ella. Es aquí donde muestras complacencia a ella.. Esto es atractivo cuando ella quiere que alguien la cuide. Ella no lo quería hasta la mitad del juego..
Una vez haya bienestar, el seductor venusino y su objetivo deben facilitar cada uno al otro todo el camino para una seducción mutua. Tener a una chica desnudándote es mejor que tu desnudándola a ella. Si consigues que una chica venga a ti trayendo una vela y luego la enciende para ti en su dormitorio, el trabajo va a tener su fruto — la afinidad lo hace fácil..
Es también importante anotar que su voluntad para acceder estará directamente afectada por la compatibilidad con la cual tu realizas la prueba de afinidad.
Si le das a ella una petición de conformidad y cualquier parte de ella siente que no puedes respaldarla, ella te Negará. No busques su aprobación. Guíala.
¿Cuáles son algunos ejemplos de ganar afinidad?

- Consigues que ella invierta. (Ella te invitará a una bebida, ella gasta algún dinero en ti, etc.)

- Tenerla para ir contigo a cualquier lugar.

• Échala el candado. Contra más tiempo una chica lleve un objeto tuyo, más afinidad te tiene. Si la chica se quita tu objeto, ella te está desafiando.

• Presión social. Consigue que uno de los grupos compartidos de ella le digan a ella que sea simpática contigo, o para darte una presentación lúcida, y ganarás inmediatamente mucha más afinidad de ella.

• La personas generalmente cumplen si resulta en más diversión, o ganando algún beneficio. Nosotros somos esencialmente interesados.

• La gente obedecerá también si hay una amenaza. Un hombre con un arma obtiene mas obediencia que otro con una manguera.

Por supuesto los Seductores Venusinos actualmente nunca sacan un arma, pero hay maneras para hacerla sentir ligeramente amenazada si ella no accede.
Por ejemplo:

• Puedes castigarla con enfriarte cada vez que ella se oponga. Básicamente cualquier IDES funcionará. (Cuando te airees es mucho mejor hacerse el distraído — Tu no la quieres para pensar que estas castigándola deliberadamente. Ver capítulo 7.)

• Puedes escapar en mitad de su rebeldía y empezar una trama de celos en un grupo contiguo luego cualquiera esperaría que ella vuelva al grupo que te fuiste o deambule por allí cerca después de establecer como de divertido puedes ser. (Ver capítulo 7 para saber más sobre Estar muy frío y trama de celos.)

• En un precoz A2, tu puedes apartar todas las atenciones de ella y usar un activo desinterés, luego una prueba de afinidad de nuevo y un IDI a ella para acabar accediendo.

Resistencia Simbólica

En niveles más altos de la escalada, tales como besarse, sus manos se moverán mucho más libremente alrededor del cuerpo de ella (ésta es también una forma de comprobar su conformidad.). Las mujeres están programadas para mostrar *resistencia simbólica* frente a la escalada física; es una respuesta emocional para evitar sentirse como una puta. Ella quiere que las cosas sucedan, pero quiere no ser la culpable para poder sentirse bien. Por ejemplo, si usted pone su mano en la pierna de ella y la deja allí, ella intentará quitarla. Esto es indeseable porque usted está utilizando esta “defensa anti-puta” para condicionarla a rechazarle. Sino que por el contrario, si usted frota ligeramente su dedo encima de su muslo como parte de una rutina y luego lo retira, usted terminará limpiamente. Ella incluso puede sentir una pequeña decepción por haberla dejado de tocar. Ahora ella está condicionada a sentirse consternada cuando usted deje de tocarla.

Ella también está más acostumbrada a su tacto y a aceptarlo. Esto funciona debido al *Principio de la consistencia*. Ella no se opuso porque el contacto ya desapareció. Pero no oponiéndose, una cierta parte de ella ha aceptado tácitamente que no es desagradable. En el futuro es más probable que ella sea consistente con el comportamiento y con el marco al que ya se ha acostumbrado, cuando de nuevo se relacione con usted. Después de todo, ella no es una hipócrita.

Tacto con movimiento

Otro aspecto interesante de ese ejemplo es el movimiento implicado. De alguna manera el movimiento de la mano a través de su muslo no es tan desagradable como poniendo la mano en su muslo y dejándola allí. De la misma forma, si usted está listo para tocar sus pechos por fuera de su camisa (que no es una de las primeras partes para tocar, pero que sucederá eventualmente) entonces usted ganará su complicidad de forma mucho más fácil, si en lugar de agarrar su teta, usted frota ligeramente su mano a través de ella como parte de un movimiento que acaricia una parte más extensa de su cuerpo, para terminar en alguna otra parte como su cintura. Este concepto es mucho más fácil de demostrar en seminario que describir en texto. Este modo de ir escalando suavemente es el que ella apreciará. Haga que ella se sienta bien.

Cualificadores

Periódicamente el tiempo permite a una chica saber que ella esta calificando para ti. Ella tiene que sentir como si ella te estuviera ganando; de otro modo ella podría quedar descorazonada.

Estas líneas son solo ejemplos. Puedes cualificarla incluso con tu lenguaje corporal. Intentando darle un IDI. Vuélvete hacia ella cuando diga algo que tu puedas interpretar mal, como siendo *cool* y digno de un IDI.

A menudo es útil usar un IDI seguido de un IDEs. Nota que cada uno de estos cualificadores tiene un descualificador optativo.

Eres adorable ….> eso es enfermizo

Has de saber, tu en ocasiones puedes ser bastante interesante

Eres impresionante…así como

Es extraño….me siento muy bien estando a tu lado [descalificado falso] Demasiado mal, tu no eres mi tipo de mujer

Eres bonita… Pero también eres MALA

OMG ¿Eres Francesa? Eso es grandioso-> Yo incluso no puedo hablar contigo en estos momentos.

OMG tu eres una bailarina. Eso es grandioso-> Yo incluso no puedo hablar ahora mismo contigo.

Cumplidos

Ninguna porquería del tipo: “eres muy ardiente”, “eres la chica de mis sueños”, etc. En otras palabras, felicita partiendo de un marco de “escaneo”, no un marco de mendigo.

Elogia su estilo, su energía, su equilibrio, algo único sobre una cosa que ella escoja. Sus zapatos, su pelo, y SOI si realmente te gusta y pienses que merece un cumplido. Esto significa que no eres el tipo que constantemente esta felicitando a las chicas por su collar. Aprende a notar cosas.
Intenta usa la critica constructiva después de hacer el cumplido. Es una forma poderosa de Neguearla y demostrar valor.

NO MENCIONES SU APARIENCIA (LOOK)

Indirecta: Prueba felicitando a una chica, que en cierto modo eso la dirige a comportarse a la forma en que tu quieres, y para jugar un papel que es útil para ti.

Un ejemplo de esto: “tu pareces estar muy conectada con tus emociones”. “Tu pareces escuchar realmente a tu intuición femenina”. O si ella esta siendo ruda, o si tu quieres malinterpretar de que ella es “ruda”, di: “Eres demasiado elegante para actuar asi” Simplemente hazle saber como tu la ves a ella, y ella se acoplara a esa persona para ti, pero solo si ella esta de acuerdo y esto es cumplimentando a su forma de ser. Tu estas construyendo una forma de ser para ella y ella interpretara ese papel porque le gusta la forma en que ese rol la hace sentir.

Aquí están algunos ejemplos de cumplidos:

- “Te miras como alguien que realmente conoce lo que ella quiere, yo admiro eso”
- “Tu realmente te preocupas de tus amigas” ¿Poque es asi?
- “Tu eres una gran conversadora”
- “Tu eres una chica muy elegante. ¿Qué hace una persona como tu en un lugar como este?
- “Wow te miras tan segura con tus amigas, como si fueras la lider de tu grupo. Empiezo a amar tu energía…> Estas muy cerca de tu familia [entrando en la próxima rutina]
- “Tu tienes semejante personalidad expresiva…Es algo valioso en la industria del entretenimiento. Hay un millón de mujeres que son bonitas: Yo acabo de regresar de florida, pero cuantos pensamientos circulan en una personalidad como la tuya? Como te estaba diciendo, esa es una calidad muy atractiva y un valioso recuso.

TIRA CEBO – PICA – ESTIRA – SUELTA HILO

Ya debes haber leído sobre los principios del cualificar. Muchos conceptos sobre calificar están incorporados en la fase 3 de MM. La idea es hacer que una chica demuestre Elato Valor en tu persona (CEBALA en decirle COSAS INTERESANTES sobre ella- no un ¿A que te dedicas?) Para que cuando ella conteste (La enganchaste en darle información) tu puedes IDIs a ella. Estira solamente para empujarla lejos (SUELTALA de la presión de salir disparada). Esto ocurre en varios tiempos.

La secuencia en la fase 3 es CEBO, PICA, ESTIRA, SUELTA HILO.

He aquí un ejemplo para que lo uses en seguida.
Tu: ¿De que nacionalidad eres?
Ella: Soy de Francia
Tu: ¿En serio?, ¡No puede ser!, la chica con la que tuve enormes diferencias en la escuela secundaria era francesa. De ninguna forma puedo platicar contigo entonces.

En todo tiempo que ella te da una DAV (Demostración de Alto Valor) tu IDI a ella. De esta forma ella creerá tu IDIs y cuando tu te avientes con ADI, ella sentirá como si de verdad lo mereciera. Esto permite que tu atracción por ella crezca legítimamente durante varios minutos, en lugar de solo lanzando IDIs a ella, porque primero ha lanzado a ti.

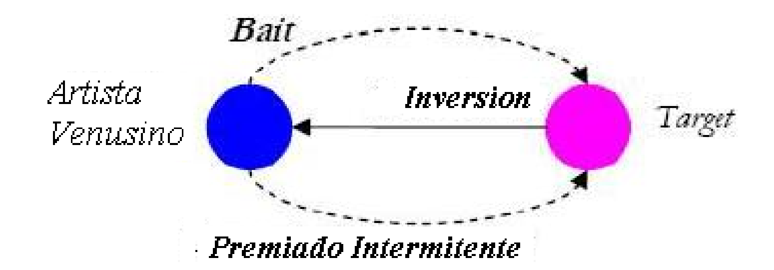
Desde un aspecto importante del MM es reestructurar rutinas para adaptarlas al contexto con TU PROPIA IDENTIDAD en particular, toma un tiempo para escribir algunas 3 rutinas personalizadas con este formato. Después de todo, Estoy en verdad seguro: ¿que tu no tuviste tu primer rompimiento con una chica quien era Francesa?. Escribe 3 a 5 rutinas ahora mismo.

Aquí hay un ejemplo mas que yo use la noche anterior, antes de exhibir esto:

Yo: ¿Si tu pudieras ser algo en el mundo sin la oportunidad de fracasar, ¿Qué querrías tu ser? Y no vayas a decir que princesa heee…

Ella: Uhhh, actriz.

Yo: ¿De verdad?, Cuando yo era pequeño quise crecer y llegar a ser un Mago. ¿Y tu sabes en que me he convertido ahora? ¡Mago! Y tu quieres ser una actriz. ¡YO AMO ESO! Nosotros tenemos que encontrar la forma para hacer que eso suceda. Yo apuesto que tu serias una actriz Grandiosa. Pero yo me pregunto: ¿Qué pasaría si tu consigues tener mas atención que yo?: De ninguna forma puedo salir a dar una vuelta contigo ahora.



La metáfora Cebo-Pica-Estira-Suelta Hilo, es perfecta para usar en la fase de A3, descrita en este capitulo. Puede ser aplicada con scaneo, aros, kinoescada o pruebas de confianza. Aquí hay algunos ejemplos de esto:

Cebo – Desafíala
Pica – Ella DAV´s para ti
Estira – Dale un SOI
Suelta Hilo – Autodescualificación

Cebo – Hazle un test de obediencia
Pica – Falla, ella aborta
Suelta Hilo – Dale un IDES

Cebo – DAV de alguna forma
Pica – Ella muestra IDI´s
Estira – Kinoescalada
Suelta Hilo – Aleja sus manos

Cebo – Hazle un Test de obediencia
Pica – Éxito, ella cae
Estira – Kinoescalada
Suelta Hilo – Aléjala de ti

Cebo – Hazle una pregunta de escaneo
Pica – Ella se cualifica
Estira – Dale un IDI
Suelta Hilo – Limitación Temporal

Cebo – DAV, luego Alejamiento
Pica – Ella te persigue, por ejemplo, ella rápidamente encuentra la forma de prolongar la conversación.
Estira – Dale un calificador
Suelta Hilo – Dale un IDES

Cebo – Ponle un aro
Pica – Ella salta en tu aro
Cebo – Dale un test de Obediencia
Pica – Ella obedece
Estira – Hazle un cumplido
Suelta Hilo – Provócala con un Nega



La carnada puede consistir en un desafió, una pregunta de escaneo, un Test de confianza, un Alejamiento, un aro, o cualquier cosa. ESTOS SON SOLO EJEMPLOS. LA verdad es que la carnada puede ser cualquier cosa.

TU: ¿Cuántos años tienes?
Ella: 23, ¿Cuántos tienes tu? (Pica)
Tu: (ignorando su pregunta) Dame tu mano
Ella: (Ella cumple-)
Tu: Es maravilloso, yo apuesto que serás una bailarina de balet

TU: Extiende tus manos y espera a las de ella
Ella: (cae y te pone sus manos. Pica)
Tu: (mientras están hablando sobre algún tópico, haz un Test de Kino)
Ella: (Ella retrocede)
Tu: (continua hablando y retira sus manos)

TU: ¿Qué es lo que quisieras ser cuando crezcas?
Ella: Yo quiero ser maestra…Estoy estudiando para educadora en la escuela XYZ (Pica)
Tu: Wow esa es una escuela muy buena. Fíjate, es gracioso, yo pensé que tu eras otra de esas chicas; de cierta forma te he dado un crédito insuficiente. Yo apuesto que tu vas a ser muy buena trabajando con niños. Probablemente vas a ser una gran madre algún día. Muy mal, tu no eres mi tipo. Tu eres una chica cool; nosotros tenemos que encontrar al alguien esta noche.

TU: Terminando una DAV
Ella: ¿Y cual es tu nombre? (IDI)
Tu: (ignorando su pregunta) ¿Eres una persona intuitiva?
Ella: Si y lo soy mucho (Pica)
Tu: Permiteme ver tu mano
Ella: (Ella las extiende)
Tu: (Acariciando con tu dedo la palma de tu mano) Interesante… retira sus manos
Ella: Espera, una cosa ¿tu puedes leer las palmas de las manos?
Tu: (Tomando su mano otra vez) ¿ves esta línea?. Es la línea del retraso mental, eso significa que estoy ante una retrasada mental (abrázala)
TU: A ver dime: ¿Cuáles son tus tres mejores cualidades?
Ella: Bueno, soy fiel, inteligente… (Pica)
Tu: (interrumpiendo) ¿Y puedes cocinar?
Ella: Oh si yo puedo hacer todo tipo de comida (Pica)
Tu: (sonriendo con asentimiento). Eso es grandioso, ¿Qué te parece si uno de estos días preparas la cena mientras vemos televisión?. Sabes, me tengo que ir en un minuto, pero yo estaba preguntándome…" (entra en la próxima rutina)

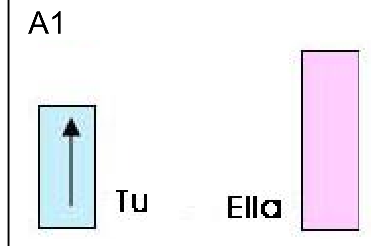
TU: Termina una DAV y alejate de ahi
Ella: Espera un segundo, y cual fue el fin de ese perro (Pica)
Tu: (regresando) Has de saber que tu eres tan adorable..se enfermó.

Su opinión de ligar en términos de estatus social



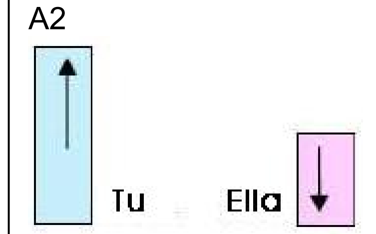
Cuando tu primero abres su sistema, tú eres solo otro tipo más. Ella no tiene ninguna razón de percibirle, no tiene más valor que eso. Ella se ve como el premio.

A1

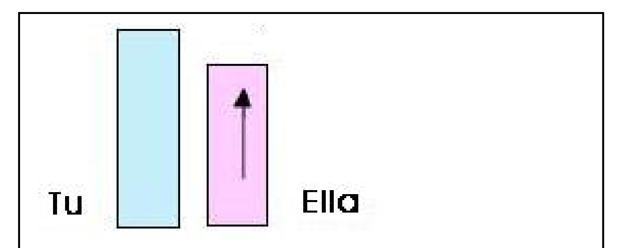


Excepto. Hmm tu visten bien, y tiene buen lenguaje corporal, no innecesario, e interesante...

A2



Ahora tú estás demostrando valor. ¡Otras muchachas están tocándote y entonces ella es menos! Ella comienza a dar IDIs, con los cuales tú explota

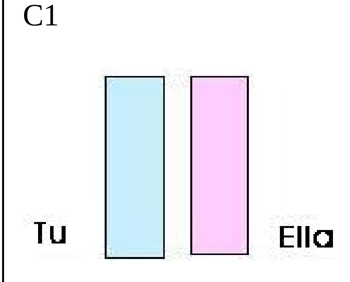


Ella da DAVs para ganar su afecto. Tú responde con IDIs intermitentes, las pruebas de la conformidad, y los aros en lo que a ella se refiere "Tú vas ganando."

A3

Ahora que ella ha indicado su interés en tu (A2) y tu ha indicado su interés en ella (A3), ella invierten en esta interacción y está intentando probablemente construir comodidad contigo, o deseando hacer que esto suceda.

C1



Tu ahora tienes mutuo respeto, la inversión, y atracción son mutuos. Muévela a un lugar en donde los dos pueden estar aislados, y construya comodidad con ella.

Revisión Del Capítulo

- En la fase A3, tú hostigas a mujer en trabajo para su afecto. Mientras que ella invierte en la interacción, tu la recompensas, y repeticiones del ciclo.

- El marco es el contexto, asumido generalmente y sin nada a decir, que proporciona el significado al contenido y a la interacción él que controla el marco y la comunicación sí misma.

- Si su marco es bastante fuerte, tú puedes conseguir cualquier cosa. Tú puede utilizar cualquier apertura, cualquier línea, cualquier actitud espontánea, y trabajará -- pero tú debe ser congruente.

- El área le dará las respuestas que tu busca. Ve, y este en el área, y escuchan su intuición. En un cierto plazo, tu calibrará.

- Las mujeres y los hombres jugarán un marco de juegos en tu y le probarán para la congruencia. Las mujeres están buscando a in compañero fuerte y los hombres están probando para la dominación. Éste es a menudo un comportamiento inconsciente e instintivo.

- Hay todas las clases de aros que la gente producirá para ver si tú salta s en su aro. No. En lugar, hostíguelos para saltar en sus aros.

- No salgas a el extremo profundo y no respondas a cada interacción social como es un juego de poder para la dominación y como tu es tan listo para reconocerlo.
- Tú darás vuelta en una robusteza social y perderá su capacidad a las vibraciones naturales con la gente. Relájese y goce del proceso.

- Siéntate libre en saltar en algún aro si tú puedes primero hacerles saltar en el tuyo.

- Cuanto más obvio es un aro, menos probable llega a ser que alguien saltará en él.

- Un marco útil es donde tu estás con la persona en la interacción con más valor, no ella. Esto no se comunica explícitamente, pero tú lo implica con sus asunciones, de una manera divertida.

- Al usar esta clase de material, recuerde que cuál es realmente importante es el juego interno. Con práctica, su marco interno llegará a ser congruente y cómodo con la interacción espontánea así como el material conservado.

- Tu debes tener estándares sobre con qué clase de mujer tu deseas estar. Esto será comunicado en su marco con muchas señales sutiles en su lenguaje corporal y discurso.

- Una forma para hacer esto es defenderla haciéndole ciertas preguntas. Calibre suavemente -- tu no quisieras que ella pensara esto sea una táctica para mover de un tirón su interruptor de la atracción. (Los estándares deben ser verdaderos.)

- La recompensa intermitente es más eficaz que la recompensa constante. Utilice IDEs para agregar un caliente / frió, dinámico empuje / jale cuando tu la estimulas y la recompensa al objetivo.

- Hay un flujo natural de kino las primeras etapas del sistema que conduce de toda formas al sexo. Nada es siempre una gran cosa, allí nunca algo "es un gran movimiento" -- es justo cómo los dos, cuando están juntos.

- Salidas apropias, mida el tiempo que lo condicionaran ha ser perseguido

- No elogie a una mujer sobre la mirada, no mencione las miradas.

- Casi todas las interacciones en algún punto bajan a un test de conformidad. ¿Tu conseguirá desafío o conformidad?

- El ímpetu de la conformidad se puede construir por un buen "comportamiento de la recompensa" usando IDIs intermitente y castigando "mal" comportamiento usando IDEs. Un Aven continuará con la prueba de la conformidad toda hasta el sexo.

- El umbral de la conformidad es el punto donde ella se realiza, ella se beneficia más, ella se conforma.

- Cebo-Gancho-Carrete-Lance es un metafóricamente usado para describir el uso de la prueba de la conformidad, defensas, calificadores, y otros aspectos de A3.

C1: Conversación y confort

Una buena empatía conversacional
Un sentido de confort y confianza
Un sentido de que esta interacción es real y genuina
Un sentimiento de conexión

Hay muchos elementos que *necesitan* ser añadidos a la mezcla en este punto. Aunque tú y tu Objetivo han indicado interés el uno al otro, TÚ apenas la conoces hace 5-10 minutos. Tu interés está basado puramente en la atracción que se generó. Para atraerla más tú ahora tienes una oportunidad para generar confort y confianza con ella. Y esto es lo que realmente quiere la chica – **el juego se juega en confort. Todo** converge hasta este punto.

Si no ha habido una oportunidad que tengan una conversación normal, natural, divertida juntos, es tiempo de hacerlo. En el **futuro,** cuando ella decida si quiere o no devolverte tu llamada telefónica, tú no quieres que piense, "*Vamos, tuvimos una plática acerca de la comida para perros y sobre nuestras mascotas, no tuvimos realmente una conexión a un nivel conversacional. Además es predecible así que sé que va a querer más de esto, pero no sé... fue divertido todo el tiempo pero no me siento cómoda con esto ahora. Hay un millón de chicos; conoceré a otro chico interesante cuando salga con mis amigas".*

Esto es exactamente el porqué muchos números de teléfono no contestan- no hay el suficiente confort. Así que, es importante tener conversaciones divertidas y naturales **con chicas**, buscando la empatía y múltiples hilos conversacionales. Cuando ella recuerda esta conversación, debe estar imaginando acerca de cómo disfrutaba hablando contigo y anhela hacerlo de nuevo.

Además, siente que esta interacción es real y genuina. Esta es la razón por la que las mujeres desconfían de los "chicos agradables". ¿Cómo ella sabe que él no

esta fingiendo ser agradable para conseguir meterse en sus pantalones? Seguro, él paga cenas y le dice que es bonita... ¿pero es eso lo que realmente él quiere? O ¿solamente él es así cuando quiere algo?

Demostrando complacencia al caminar, o decir tonterías en un modo divertido, demuestras que estás siendo genuino con ella, lo cual crea *confianza*, permitiéndole *sentirse segura*. Esto es lo que quieren decir las chicas cuando dicen que quieren un hombre que *sea genuino*. Necesita sentir que conoce a tu *yo real* - y esto lleva tiempo.

Cuando juegas por primera vez con una chica, está siendo estimulada y se divierte contigo. Si lo haces de un modo competente, la mayoría de las mujeres lo disfrutan todo el tiempo. Pero para que ella te considere como una cita futura, no solamente debe estar enganchada, ella debe sentir que hay una conexión real hacia **TI**. Ella debe verte como alguien quien pueda ser una parte de su vida- y más importante, que ella pueda ser una parte *de tu* vida. Ella quiere a alguien que sea similar a ella de varias maneras. Alguien a quien mire como una contraparte, que la gente pueda decir, "¡Oh hacen una linda pareja!". Ella quiere a alguien que le guste a sus amigos; alguien a quien ella muestre en ocasiones sociales; alguien que la entienda y empatice con ella.

Cuando ella te recuerda, ¿siente una conexión genuina? O ¿eres solamente otro chico que la hizo reír algunas veces mientras bebían en un bar una noche?

El Shock

Cuando estás en la fase de atracción, **Tú** puedes burlarte de ella cuando ella se burle de ti. Pero una vez que alcanzas el confort, si ella se burla de ti, puedes solamente dejarla en *shock* retirando la atención. Ella dirá: ¿qué está mal? Tu le dices: "Nada" *(sin enojarse, debe ser sincero, como si ella no fuera gran cosa).*

Entonces, después de que la castigues con tu silencio por un momento inoportuno, regresa al confort encontrando algún IDI para ella.

Ella aprenderá rápidamente a no burlarse de ti porque (1) le estás demostrando que *puede* devolver la burla (en fase de atracción) y (2) ella se siente *incómoda* por burlarse de **TI.** Esta es tu oportunidad para enseñarle que **TU** no siempre seres un tonto como lo eras en la fase de atracción.

Así que los *shocks* son una forma de entrenarla. Puedes utilizar la incomodidad escasamente para enseñarle que el ser lindo para ti significa confort y diversión. Cuando el tiempo llega para generar confort, es ineficaz continuar siendo engreído y burlón.

La dinámica castigo/recompensa se debe utilizar en este momento. Esta fase es también tu oportunidad para demostrarle que eres capaz de hacer situaciones incómodas a cómodas de nuevo.

El uso de los Negas es importante aquí, como decir, “tienes algo en la nariz” y darle un pañuelo. Ella se sentirá incómoda pero no será tu culpa. Después de esto, ella se sentirá *muy pequeña*. Después de que ella note que la estás dejando en shock un poco (no necesitas ser cruel, pero actúa como si no estuvieras interesado en ella), dile *un cumplido* y entonces recompénsala con un IDI. De esta forma puedes continuar recompensándola, pero solamente que sea un cumplido y no una conducta inferior.

La Táctica Del Beso

Cuando estés sentado hombro con hombro con tu Objetivo, inclínate y huele su cabello y di, “Hueles tan bien, estoy luchando contra la idea de besarte ahora...”

Entonces, empújala y dile “apártate”. En este momento, haz un ligero shock/IDES y espera a que te dé un IDI. Si hiciste todo correctamente, ella te dará un IDI para reiniciar kino contigo. Luego que lo haga, inclínate y bésala.

Sabrás que ella está lista para ser besada después de que te haga un IDI, porque le dijiste que querías besarla, y su IDI hacia ti es una forma de aceptar lo que le dijiste.

Esta rutina es un muy buen ejemplo de varios principios de MM (escala de kino, conformidad, castigo/recompensa, etc.) trabajando conjuntamente ¿Ves cómo la mujer goza de este proceso?

Cuando te inclinas para oler su cabello, le estás dando un IDI, pero además no la estás haciendo sentir incómoda yendo tan rápido. Sin embargo, la alejas de ti. Esto la hace sentir incómoda. Está enterada de que es más incómodo no tener kino contigo que ciando lo tuvo contigo, así que ella reinicia el kino. Entonces cuando te inclinas para besarla, éste es un IDI así que estás recompensando su buena conducta (su kino hacia ti), y animando más cada comportamiento conforme aumente el progreso.

Así es como un Aven usa el principio un paso adelante - dos pasos atrás para conseguir que la chica lo persiga.

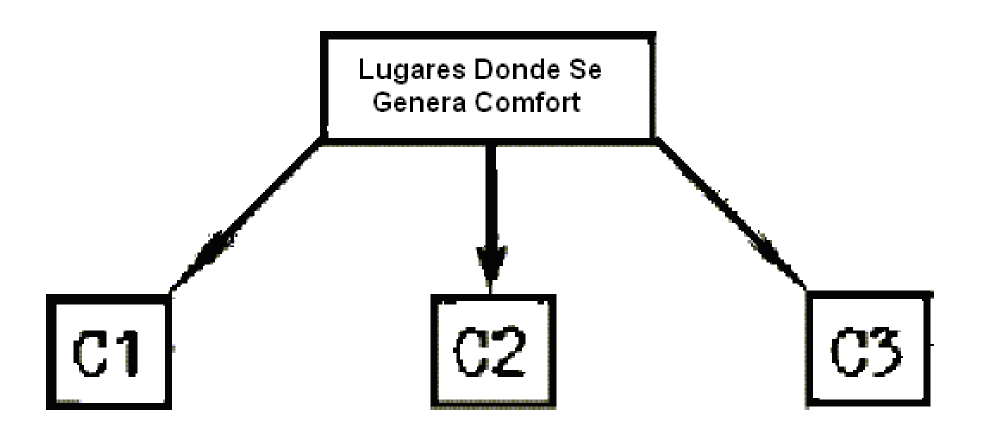
Lugares Donde Se Genera Confort

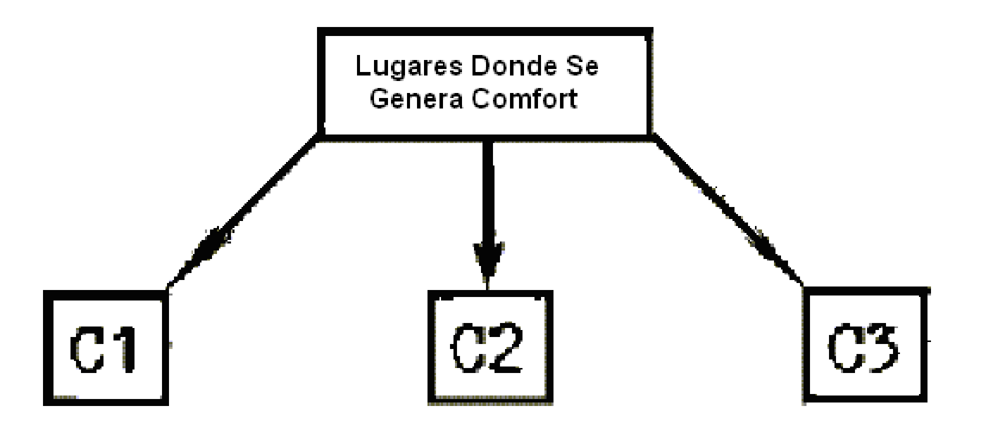
El lugar en el **cual** conoces por primera vez a una mujer no es necesariamente favorable para generar confort. La música puede ser muy ruidosa para generar un diálogo de confort. Puede haber demasiada gente. Pueden estar presentes los amigos protectores de tu Objetivo: el novio actual, el ex-novio celoso o miembros de su familia. Tú o ella no pueden tener el suficiente tiempo para generar confort.

Si el lugar de la reunión les prohíbe el tiempo para generar confort, debes moverla de ese sitio a otro que genere confort.

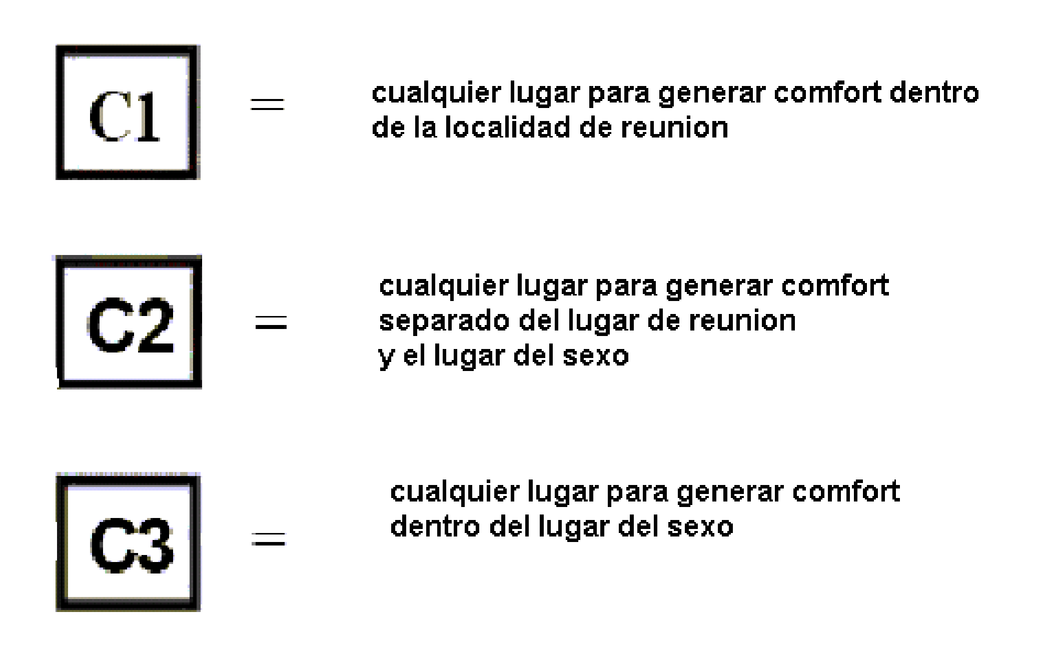
Todos los sitios para generar confort están marcados por ser reservados y aislados en donde tú, tu chica y sus amigos (así como tus amigos) pueden dialogar ampliamente.

Hay tres tipos de lugares para generar confort que tú y tu Objetivo pueden visitar: C1. C2 y C3.





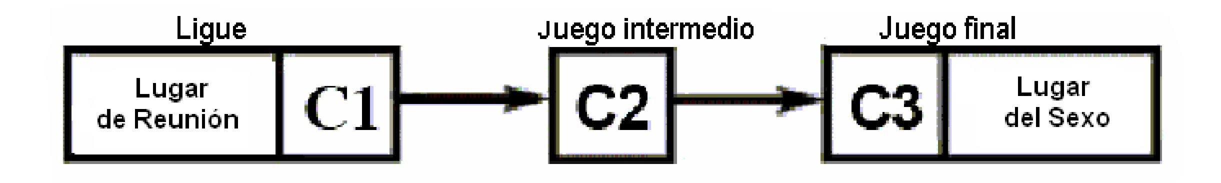
Tres Tipos De Lugares Para Generar Confort



Cinco Tipos De Lugar

Los cinco lugares son el lugar de reunión, C1, C2, C3 y el lugar del sexo. El lugar C1 existe dentro del lugar de reunión durante le etapa de recolección, mientras que el lugar C3 existe dentro del lugar del sexo durante la etapa de seducción.

Hay una forma de mirarlo:



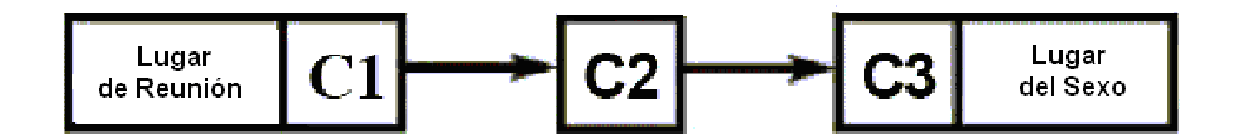
Hay varias razones de esta estructura:

- Moviéndose solamente unos pies desde el lugar de reunión hasta C1 lleva mucho menos riesgo de seguridad para una mujer que recientemente te conoce y la ayuda a mantenerla en homeostasis social.

- Es menos arriesgado porque apenas te conoce, que saltar directamente a C2 sin haber establecido al menos algo de confort. *Porque es un salto más pequeño, es más fácil hacerlo.*

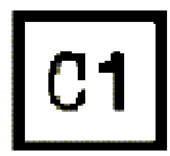
- Moviéndose a C1 te permite la oportunidad de hacerla sentir cómoda así que puedes saltar a C2 luego con ella.

- Moviéndose sólo unos cuantos pies de C3 al lugar del sexo es mucho más práctico que haberla conocido en C2 en la que estás planeando llevarla directamente al lugar del sexo.



Yendo del lugar de reunión a C1, o de C3 al lugar del sexo se le llama *movimiento*. Yendo desde C1 a C2, desde C2 hasta otro C2, o de C2 a C3 se le llama *salto*.

El Lugar C1



Cualquier lugar para generar confort dentro del lugar de reunión

A menos que tu Objetivo esté sentada en un área tranquila dentro del lugar de reunión deberás inevitablemente **moverte** desde el lugar de reunión hasta C1.

En efecto, antes de que te aproximes a una mujer en el lugar de reunión debes tener cerca un lugar para generar confort C1 preseleccionado en el cual estés preparado para moverte.

Ejemplos de C1:

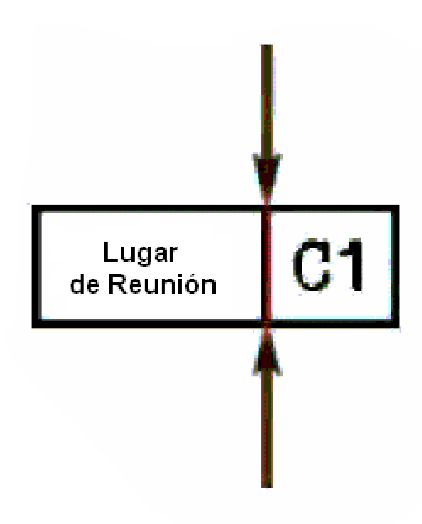
- *Inclinándote contra la pared o bar con la mujer inclinada y mirándote.*
- *Sentándose en los bancos del bar con la mujer sentada entre tus piernas.*
- *Sentándose en un área tranquila del club o café.*

A menos que tu área de reunión esté alrededor de un lugar C1, cada recolección acertada te requerirá moverte a un lugar C1.

Moverse a C1

Moverse significa, ir del punto de reunión a C1 con tu interés romántico, y sus amigas si es necesario- (Moverse también significa ir del lugar C3 al lugar del sexo, esto se examinará en otro capítulo). Moverse no es sólo una necesidad logística, es un poderoso constructor de seguridad por sí mismo.

Moverse de la localización de reunión a C1



Ejemplo:

Mystery le habla a una chica hermosa chica en el bar de un muy concurrido antro. Aún antes de acercarse a la chica en su lugar de reunión, el ya tiene planeado el juego en mente: llevarla a la tranquila sección de fumar; un buen lugar "C1". Colocando su sombrero en ella le dice: "Voy a mostrarte algo realmente perfecto. Ven conmigo un segundo"

La chica responde: ¿"A donde me llevas?"

"Es un lugar para mí muy especial…Ya verás," él ríe, apuntando ala sección de fumar…"Justo ahí", y comienza a caminar.

Mientras ella está reacia a dejar a sus amigos tan sólo "un segundo", ella está más apta a unirse a él porque él la ha asegurado a ella con su sombrero. Aunque ella no fume, tiene que caminar tan sólo unos pasos para regresarle el sombrero.

"¿Qué cosa quieres mostrarme?" Pregunta mientras él la toma de la mano y la lleva por la multitud.

"¿Que tan creativa eres?" Mystery le pregunta, manteniendo su curiosidad. Mientras caminan, él hace una sutil prueba de interés en ella. Él mide su grado de interés soltando su muñeca mientras camina. ¿Mantiene ella la mano apretada, o la deja soltar?

"Me gustaría ver que tan creativa eres antes de mostrarte" Le dice mientras saca una hoja de papel, una pluma y se la pasa a ella. Alcanzando la sección de fumar, se sientan y él pone la mano de ella en su rodilla, permitiendo que se pueda ir. ¿Se va ella? Esta es otra sutil prueba.

El se reclina y dice: "Está más tranquilo aquí. OK necesito que escribas 10 cosas al azar, pero no tienen que tener relación las palabras que se te ocurran."

Así, con el adecuado movimiento, (y aislándola de sus amigos como en este caso), de su punto de reunión a C1, él está comenzando a sentirse cómodo, en este caso utilizando su memoria fotográfica, usando el Sistema Peg y enseñándolo a ella.

Algunas frases para tenerla a solas:

- "Vamos a ver que aventura nos espera en ese cuarto" (Agarrada de la muñeca, como vals)
- "Hey chicos, voy a llevarme prestada a su amiga un segundo, estaremos en aquél sillón."
- "Voy a mostrarte algo realmente lindo, ven conmigo"
- "Quiero presentarte a mi amigo, ven conmigo"
- "Tienes que conocer a mi amigo"
- "Vamos a tomar algo"
- "Vente, levántate, dame tu brazo, ahora ven conmigo un segundo"
- "Tu amiga y yo en cierto modo nos gustamos... ¿Estás de acuerdo?"(Mm, creo que...)
- "¿Está bien si me llevo a su amiga un momento?" (Mmm bueno si ella está de acuerdo...)"
- "Me gusta tu amiga, ¿está bien si hablo con ella un momento?"(Mmm supongo que si ella está de acuerdo)"

"Bien Ahora volvemos"

Empatía Conversacional

- Sé comunicativo. Platica con todos, no solamente con las chicas, entra en el grupo.
- No seas tan explícito para impresionar o exhibirte. No digas directamente cosas tan espectaculares de ti mismo. No busques atención, aprobación o comprensión de los otros. Las chicas "cachondas" se aburren fácilmente por chicos que se preocupan por lo que ellas piensan. Trata de ser el chico que no sea así.
- No hables de temas excéntricos, espeluznantes o tontos. La mayoría de los tipos que hacen esto están llamando la atención. *Está muy bien ganar la atención*, *pero es muy malo ser percibido como que la estás buscando*. Por lo mismo, no provoques a la gente ni te estés exhibiendo de ninguna manera.
- Practica acercarte a tu Objetivo y lograr llevártela aparte para estar cómodos.
- Demuestra *vulnerabilidad* y establece *sencillez y conexión*.
- Practica apilados de material enlatado. Es una buena habilidad.
- También practica conversaciones espontáneas y naturales con material no enlatado.
- Practica usando múltiples temas de conversación
- Utiliza kino y valora la respuesta.
- Para lectores versados en **PNL**, éste es un buen momento para practicar sus patrones.
- Corta conversaciones aburridas, sea de ella o de él.
- Habla de tópicos dinámicos, emocionantes e interesantes.
- No hacen muchas preguntas. No agregan mucho valor y pueden disminuir la empatía. En vez de preguntar de dónde es, adivina ella te preguntará porque supones que es de algún lugar; tú le darás una razón y ella reirá nerviosamente... sea cierto lo que hayas dicho o no.
- Debes querer que ella contribuya e invierta en la conversación, pero porque ella debe sentirse atraída a hacerlo, no porque tú debas forzarla a sostener una conversación, con preguntas. Debes agregarle valor.
- Sé agradable, ameno. No tienes que tener siempre la razón. No te lo tomes tan en serio. Por ejemplo, no tienes que estar en desacuerdo siempre, a menos que sea indispensable. Si discutes demasiado sobre algo probablemente te estás preocupando demasiado. Recuerda porqué estás allí.
- *Empatía* no significa *aburrimiento*. La vibra que creaste en el estado de atracción, debe seguir perdurando. Si no, probablemente cometiste el error número 2 en la secuencia M3. *Con comodidad, o a gusto, pero sin atracción*
- Practica tu *rutina básica*, la cual será cubierta en este capítulo.

El Juego De Las Preguntas

"¿Has jugado alguna vez el juego de las preguntas? Bien, hay *reglas*…

"Regla #1, haces una pregunta, luego yo, luego tú y así sucesivamente.

"Regla #2 Debes decir la verdad, la verdad, y nada más que la verdad.

"Cómo el juego de la botella, pero sin la botella. No sé que tan "exótica" pudieras salir (Nótese la Negativa No)

"Regla #3 No puede repetir la misma pregunta

"Regla #4: Debes hacer preguntas reveladoras. Toma ventaja de nuestro anonimato.
Ah, "Regla #5, tú primero"
Ella dirá: "No es justo"
Entonces preguntas: "Cuántos novios has tenido"

Y desde aquí, el juego debe de ir escalando cada vez más sexualmente, hasta que ella te pregunta cuantas veces te masturbas. Es una rutina divertida. Es una buena rutina constructiva que a la vez sirve para ir filtrando datos. Otra ventaja es que puede incluso durar un largo rato. Cuando llegues a C1, usa esta rutina por default.

Pregunta de diversión "Dime un secreto"

Realmente Habla

Es de vital importancia ser hablador. Es fácil decirlo, pero debes practicarlo por algunos meses. Si tienes mucho que platicar, y la puedes bombardear con mucha conversación divertida, interesante, mostrando humor, opinión y pasión, entonces le transmitirás tu personalidad.

La persona comunicativa logra acostarse más frecuentemente. El secreto es tener un estado de ánimo comunicativo. ¿Has sido alguna vez como el número 1? Cierra los ojos por un momento e imagina cómo era ese momento. Mirando todas las chicas con las que Mystery ha estado; hablando y siendo ellas todo oídos. Entonces cuando él vio lenguaje corporal positivo y otros "IDI"s él salió de la pasividad y le dijo: "¿Te gustaría darme un beso?"

Eso es, lo único que tuvo que hacer es hablar apasionadamente sobre algo. Hablar y hablar. Él no habló de ella. No hizo preguntas. No espero en realidad que ella dijera nada. Si ella quiere juntarse con él grandioso, pero si no, ¿a quién le importa? Él lo hace todo.

Hablar Es Una Herramienta De Lógica

Existe otro beneficio al hablar- ocupa la mente consciente. Imagina que estás hablando con tu amigo. Los dos entran en su carro, tú continúas tu conversación, y el té lleva a la playa. Desde tu perspectiva, los dos tuvieron la conversación, los señalamientos de la carretera volaban... y "Aquí está" Tú estás en la playa… la conversación fue el opio.

Tenerla a ella debe ser de la misma manera. Ella está hablando contigo... todo es tan divertido, confortable y natural. La conversación sigue fluyendo... y aquí está. Ya estás teniendo sexo con ella Como magia. Su mente consciente debe estar completamente ocupada por ti.

Nada arruina tanto el estado de ánimo, como un largo y quieto regreso a casa en carro. O una larga y silenciosa caminata al carro. Hablar, y mantener ese flujo es necesario para superar dificultades lógicas que inevitablemente podrían surgir.

La Rutina De La Foto

Preparación

Toma fotos de ti en situaciones interesantes. Fotos dinámicas, divertidas. Echando flojera en el trabajo, escalando una montaña, o de fiesta con amigos y amigas, o la mierda de oso que pisaste mientras estabas de excursión. Las mejores fotos transmitirán valor así como tu identidad. También incluye una que otra foto aburrida o fuera de foco para darle realismo.

Pon esas fotos en un sobre de entrega, de los que dan el día que te entregan las fotos.

Realización:

Cuando estés en el lugar apropiado, usa el sobre como una *propuesta de propiedad* sobre tu Objetivo. Es decir, si ella quiere abrir el sobre antes, dale una palmada a su mano y dile: que curiosa. Cuando el tiempo hace que se aproximen, o involucren A3 y C1, tú decides ser "bueno" y sentarte con ella a ver las fotos.

Para cada foto, cuéntale una historia. En este tiempo tú puedes demostrarle que ya te han escogido antes otras chicas, que eres social, y otros DAVs, construyes confort, y puedes entrelazarte con ella en una divertida charla mientras ella contribuye e investiga. Tus historias le recordarán sus historias y de seguro te contará alguna. Practica tus conversaciones espontáneas.

De esta forma, siempre tendrás un tema y una nueva historia con cada foto. Puedo decir que Mystery asegura que esta rutina de la foto es la mejor rutina jamás antes hecha.

Concordancia/Química Entre Los Dos:

Los polos *opuestos se atraen* así dice un viejo dicho. Las viejas (creencias) nos dicen que los polos opuestos se atraen, no obstante la gente tiende a ser mas atraída/o al que consideran que es más similar a él de algún modo. Es más de lo que ustedes tienen en común, será su chip que activara una suerte de significado de lo que puede ser.

Ella necesita poder imaginarlo como una suma realista a su vida cotidiana. Efectivamente le gustó entretenerse contigo en aquel club. Pero ése es un mundo imaginario. ¿En la vida real, los dos encajarían? ¿Sus círculos sociales respectivos serían compatibles?

Tenga cuidado: Si al parecer usted busca concordancia y tiene que esforzarse para conseguirlo, lo que tú haces puede verse como desesperado. Hay, sin embargo, formas para compartir esta concordancia y que no sea difícil. Por ejemplo, este juego clásico Mystery Method:

El Juego de Música

Este juego es muy simple: empieza con un tema por el cual tú tienes gusto.
Por ejemplo, nombre una banda que a ti te gusta, y luego te das una vuelta…
Ella no puede seguir la corriente: " realmente no me gusta esa banda".
Tu: " Simplemente das conversación." (Recházala un poco. Menospréciala pero no te retires de ahí.)
Ella: " Asiii... ¿Qué más te gusta oír?"
Tu procede: " Me gusta... La Mermelada de la Perla... Es mi banda favorita de los años noventa. A mí en realidad me gusta esa canción "Jardín" me trae recuerdos de la secundaria esa canción. Pero me salgo del tema. Está bien, ahora estamos de vuelta….
Ella: "Ok... me gusta... Ray Charles... yo siempre he amado 'Georgia en mi Mente."¿Usted vio esa película sobre él?"
Tu: " Sí yo apenas lo vi la otra noche. Él tiene una de las voces más bonitas que yo he oído alguna vez. Verdaderamente me dejo muy impresionado Ray Charles. Desconocía esa faceta de ti. Tu tienes un buen gusto para la música."
Ella: "Por qué, gracias".
Tu: " Ok ahora me toca... Me gusta... Tools(nombre de un grupo) ".
Ella: ¡" Amo Tools! He estado pendiente de ellos desde su primer CD ".
Tu: "¿De ninguna manera, a ti te gusta Tools? No hay demasiadas chicas que estén interesadas en ellos. Tú sabrás, recuerdo cuándo salió a la venta su último CD. Fui..." (Cuéntale una historia.) ".. .Así es que nunca vi a esa chica otra vez,

pero todavía tengo esa concha marina que ella me dio cuando llovió. Está bien... ahora es tu turno.

La Conspiración

Imagínate que tú juegas con una chica. Los dos están sentados sobre un sofá apartado de sus amigos que ahora están en la pista de baile. Tu le propones ir en busca de un pedazo de pizza.

Aquí en el sofá, tú eres alguien que ella ha conocido y se ha sentado para conocer por algunos minutos. Ella esta todavía aquí con sus amigos. Pero una vez que los dos salgan de ese ambiente y se dirijan a buscar la pizza, los dos juntos. Ahí si que hay un efecto psicológico poderoso.

El ser rechazado (rebotar) será desarrollado con mas detalle en el siguiente capitulo. Excepto lo que es interesante aquí es el marco compartido. Tú y la chica están ahora realizando algo juntos. Tú has decidido ir con ella en ese viaje junto y ahora aquí están juntos. Asumiendo que tu realizaste correctamente tu A3, ella ha caído en tu Marco, el marco se refuerza ahora entre ustedes dos.

Esta *realidad compartida* es conocida como una *conspiración*. Tu puedes darte cuenta cuando la gente tiene una conspiración juntos (algo pasa entre ellos) por las miradas que se dan el uno al otro, y por su uso *de apodos* y el *tono de sus bromas*. Esto sin contar que tambien pueden usar caricias para reforzar esta conspiracion (el juego entre los dos) entre tu y tu objetivo. Advertencia: Esto es exactamente el tipo de cosas que te pareceria dificil de realizar al principio de tu juego.

Un consejo: Consiga que su pivote lo visite regularmente (durante su juego con su Objetivo) y mencione la linda pareja que hacen o lo bien que se les ve a los dos juntos (a ti y a tu Objetivo claro esta).

Un modo fácil de crear una conspiración es jugar a juegos que implican que tu y tu Objetivo tienen un secreto juntos contra alguien *más-por ejemplo*, las muchachas aman la mirada de gente. Intenta este juego:

Asesinato / se casa con / Aventura

Como tu colocaste su brazo en el tuyo, paséate con ella, y con estilo dile:" Está Bien, vamos a jugar un juego llamado *asesinato / se casa con / pelusa*. Señalaré a tres tipos entre el gentío. Tu tendrás que decirme a cual de esos 3 querrías asesinar, con cual te casarías, y cuál usted lo haría tendrías una aventura– y luego ella tendrá que decirte por que escogió a cada uno, su por que”.

Después de que esto ocurre, ahora es tu turno. Continúa paseando alrededor del gentío junto a ella y escoge a tres chicas. ¿Cuál asesinaría yo, con quien me casaría, y con cual tendría una aventura?... ¿Y por qué?

Vulnerabilidad

Cuando la gente comparte vulnerabilidades el uno con el otro, esto se manifiesta (y crea) una unión emocional entre ellos. Es uno de esos hechos que, si es hecho antes de tiempo, será tomado como que tú te estas esforzando demasiado en conseguir ganar esa comprensión mutua con ella– una DEV. No seas tan delicado (sensitivo) cuando recién la conoces. Pero si se usa en un buen momento, compartir vulnerabilidades es un poderoso constructor de comodidad.

¿Le contó ella algo personal sobre sí misma? ¿Le dijo ella un secreto? *El Juego de la Pregunta* es muy útil para esta clase de situaciones compartidas. También es posible estructurar las piedras para hacer que el marco que revele esta vulnerabilidad parezca ser accidental.
Algunos ejemplos de este tipo de prácticas en las siguientes historias de vulnerabilidad:

- Cuéntale toda una historia bochornosa (embarazosa). La historia de *Cosmo Confessions* es un tesoro descubierto en este material, es un buen ejemplo.
- La experiencia del primer beso (la regresión de infancia).
- La muerte de tu mascota, la cual murió por que eras muy pequeño para encargarte de ella.
- La niña a la cual su primo cayo por las escaleras – "y no sé que hubiera hecho si las cosas hubieran ido mal ese día, yo amo a esa pequeña *muchacha... mucho*"
- La historia de su padre muriendo y tal vez al poco

  tiempo cocinando lentamente tu drama, lo que te conseguirá finalmente alcanzar el cierre.
- Háblale de tu niñez.
- Habla del más lindo bebé que acabas de ver y te recordó a tu hermanita cuando eras un niño
- Revela una inseguridad y cuenta la historia detrás de ello
- Dile un secreto. Ella con más seguridad compartirá uno contigo.
- No lloriquees por tu ex-novia. Y no permanezcas con emociones tristes. Estimula sus tristes recuerdos y sigue con cualquier otra cosa no relacionada con ello.

Tanto comportamiento poco atractivo viene de un deseo de evitar vulnerabilidad. El secreto es aceptar tu vulnerabilidad y aparentar no estar afectado de manera alguna. Esta bien equivocarse. Es bueno reírte de ti mismo a veces. Piensa en ello: si eres sensible sobre lo que ella ve cuando andas equivocado, entonces obviamente te importa lo que piense ella. Pero pensabas que no te afectaba. Entonces la próxima vez que le cuentes la historia, que peleaste con un león con tus propias manos, recuerda que es más atractivo- e interesante admitir que te estabas mojando los pantalones que fingir ser un señor rudo.

Castigo/Recompensa

No puedes hacer un “congelamiento” a menos que ella quiera tu atención en primer lugar. Hacer un Alejamiento a alguien que le importe un comino no es un Alejamiento para nada. Sólo funciona si le importas en alguna manera a ella y cuando ella diga o haga algo Negativo entonces le quitas tu atención, para hacerla sentir sola. Se siente mal y sabe que preferiría hablar contigo es por eso que un congelamiento funciona.

Temprano en el juego cuando ella es mala, te burlas de ella y creas control. Pero en C1 no quieres retroceder en el juego. Así que da un ligero IDES. Quizás dejas de hablarle por un momento, o te volteas, o simplemente cambias un poquito tu lenguaje corporal. No se requiere mucho, las mujeres son muy sensibles. Recuerda, no estás comunicando enojo, solamente un ligero desinterés.

De este modo, el 'castigo' es en realidad una rápida, aguda corrección, como en un entrenamiento de perro. No es personal y no estás enfadado. Simplemente a veces té quedas atrapado en tu propia realidad y ella no siempre merece tu completa atención. Te volteas por un segundo, lo que indica desinterés, dándole un ligero toque emocional.

Cuando entrenas a un perro para, digamos, no saltar encima de ti, no golpeas su nariz, porque eso muestra enojo y los perros con frecuencia no pueden asociar tu enojo con su comportamiento. (Por esto decirle a una chica su vida en el teléfono apesta. Hace que no quiera recibir llamadas tuyas en el futuro)

En vez de eso tú simplemente te desprendes de la ecuación tomando centavos, poniéndolos en un frasco y cuando tu perro salte, lo sacudes brevemente por su cabeza. Esto lo asusta. Sin embargo, no es una solución suficiente porque con el tiempo se dará cuenta que eres tú el que lo haces, y no sólo no saltará hacia ti — no querrá *acercarse* a ti.

Por eso la solución que tienen los entrenadores de perros es ésta: después de la corrección por mal comportamiento, tú armas un reto al perro para que haga algo correctamente. Por ejemplo, justo después de sacudir el frasco, le dices, "siéntate" y ayudas al perro a sentarse. Luego lo recompenses con amor y afecto "¡Buen chico! ¡Sí buen chico!"

Si *solo castigas*, el perro te ve como el castigador. Pero si quieres que te obedezca y aún te quiera, debes recompensarlo también. Entonces, de este modo, cuando le damos un IDES a una chica, debemos armar una oportunidad de hacerla saltar a uno de nuestros aros. Cuando lo haga, la recompenses con "respeto," o, "diablos eso es ocurrente. Te doy eso" o "ok tú ganas" o "¡Eso fue digno de aplaudir!"

Líneas de drama con celos

Los celos son un motivador poderoso. Para una chica, lo cachondo no es un motivador tan poderoso como los celos. ¿Qué es mejor: una chica que está excitada pero está en un club con sus amigas o una chica que no es cachonda pero es súper celosa? Siempre escoge los celos en el club porque usualmente es el momento cuando ella se da cuenta de que tan atraída se siente hacia ti. Lo cachondo tiene su lugar también, pero no hasta que estés a solas en un *lugar íntimo*.

Entonces, en la fase de Confort, cuando no estás dándole, simplemente riendo y matando el tiempo (después de A3) imagina que otra chica viene y se sienta en tu regazo. Presentas a las dos y *¡voila!* ¡Emociones instantáneas! Como ves, *las líneas de drama*, deben ser construidos en tu juego conscientemente — así como los Negas están construyendo un plotline entre tú y tu Objetivo. El principio es que la gente está dispuesta a trabajar más para preservar una existente inversión que para hacer una nueva inversión, aún si ambos llevan el mismo riesgo y recompensa. En términos sencillos, el miedo a la pérdida es un motivador más poderoso que la expectativa a ganar.

El momento finalmente llega cuando tú *la escoges sobre la otra chica*. Esta disposición de descartar chicas (que ellas hacen con los chicos todo el tiempo) es una DAV. Y para ella, es su momento de triunfar sobre otra chica, lo cual saborea. Ella ha invertido, ha experimentado miedo a la pérdida, y ahora tiene el premio (¡tu!)

Otro modo de usar esto es, si ya has atraído a cierta chica pero ella no está siendo suficientemente motivada, solo ve al siguiente Set y atrae otra. Te puede gustar la nueva más y de esta manera descartar la primera, o puedes usarla como peón para hacer a la primera celosa. Podrías incluso juntar los 2 Sets.

Esto puede sonar maquiavélico y quizás tienes dudas morales sobre ello. Sólo ten en mente que los plotlines de celos son extremadamente efectivos. Ésta es una valoración precisa de comportamiento social humano. Ocurrirá en todas partes, incluso a ti a veces completamente al azar. Las chicas lo usarán en contra de ti de manera igual. Siempre tienes libre elección – no hay nada que te fuerce a usar plotlines de celos en tu juego. Pero existen.

Demostración es la llave secreta a una mujer, no palabrear. No hay nada mejor que una demostración en vivo y probar que hay otra chica, y no es

simplemente hablar ¿Qué es más poderoso, decirle a una chica que a las chicas les gustas, o tener 2 chicas en tu brazo? ¿Decirle a una chica que eres aventurero, o mostrarle una foto tuya haciendo alpinismo?

Demostraciones que crean envidia

1.- Ten una mujer que te haga de ala o de pivote y q esté en sintonía contigo.

2.-Constrúyete un peón mientras estas en el club.

Así que, por ejemplo, si estas intentando aislar a tu Objetivo y haces una breve escapada, usa una "llave de apoyo puntual" en ella (Mystery suele usar su sombrero) y luego ve a buscar una mujer de un Set anterior. Dile "Estoy allí con mi amiga, deja que te la presente".

Así que, cuando vuelves, vuelves con la amiga. Por supuesto, esta "amiga" ahora se sienta en tu regazo. Un Set anterior fue ahora unido con uno nuevo pero en lugar de *grupo-a-grupo* es *aislamiento-a-aislamiento*. Tienes dos chicas distintas en C1 al mismo tiempo.

Desde el punto de vista de la chica que trajiste, presentarle a una de tus otras amigas es respetable y crea confort. El hecho de que esta amiga sea una belleza ayuda con la "Prueba Social". Ella también se siente bien cuando le haces kino frente a otras chicas.

Desde el punto de vista de tu Objetivo - la chica que todavía lleva puesta la "llave de punto de enganche"- tiene ahora en sus manos un desafío y *cierta envidia*. Bam! A veces en el momento en el que ella siente envidia es también cuando ella se da cuenta de que le gustas y que quiere tenerte a pesar de la otra chica.

Si aun no tienes peones de Sets anteriores puedes hacer uno cuando haces tu escapada. Así que te vas corriendo a conseguir una mujer que te ayude directamente diciéndole: "Me gusta esta chica. ¿Harías que ella sienta celos por mí?". Es una herramienta más.
Si tienes un pivote búscalo y dile que ella te venga a buscar y se siente en tu regazo 2 minutos.

Así que hay varias opciones:

1. Busca a tu pivote.

2. Consigue una mujer para ayudarte.

3. Únete a un Set anterior.

4. Abre un Set nuevo y regresa a la nueva chica al principal objetivo.

Si tu quieres una 10, necesitas *la teoría de grupos avanzada* -que es la aplicación de unir grupos. Pruebas de campo indican que en los Sets en los que utilizas celos siempre hay éxito y con mas de un Set sólido. Así que provócales celos como parte regular de tu juego y tendrás chicas *que te quieran*.

Las demostraciones son siempre más efectivas que las insinuaciones verbales. Sin embargo, aquí está un par de tácticas verbales para instalar celos:

1. Por teléfono dile: "Espera un momento, tengo otra llamada". Haz esto tres o cuatro veces durante la conversación y fastídiala. Hará que tú parezcas popular. Las chicas me han hecho esto a mí y funciona.

2. Puedes también lanzar con discreción que tienes una novia (puedes tenerla o no). "Una novia mía…" o también: "No creo que a mi novia le guste que estés flirteando conmigo." No te preocupes por echarlo a perder porque cuando la chica diga: "Pensé que tenias novia" le dices: "Me quieres para ser único, no tuyo, así puedes tenerme. *¡Me gusta!* Y yo *pensando* que te daría celos".

Por cierto el ejemplo dos es similar al viejo pedazo *gay* donde tu le insinúas a una chica que eres gay, cuando tu estés haciendo algo con ella fuera y te diga "Pensé que eras gay" le dices: "Estaba alegre".

DEFINICIÓN: Un pedacito es una extensión de hilo. Un pedazo de hilo. Algo de hilo.

Finalmente aquí esta una importante nota para aquellos que intentan esto. Después de que tú le provoques celos, aunque incrementa tu valor y su atracción hacia ti, puede no responder con **IDIs** visibles. En realidad puede volverse fría cuando tú retornas a ella. Esto es, en parte, una prueba de congruencia y rompe su orgullo de hembra. El desafío aquí es calentarla de nuevo contigo pero sin suplicar (y suspendiendo así la prueba de congruencia). Así, ignora lo que parece ser un **IDES** después de esto (en la mayor parte de los casos) porque aquí son actualmente **IDIs**, mostrando que está herida y amenazada.

Rutina de elicitación de valores, de Style

“¿Cuál es la experiencia que más disfrutas haciendo?” (Ella dirá bailar o estar en familia o cualquier cosa) En otra forma de decir: “Si tuvieras que escoger una experiencia que es lo suficientemente buena para vivirla... ¿cuál sería?”

“¿Cuál es el escenario ideal para hacerlo? Descríbelo”

“Entonces imagínatelo en *este momento*, qué sientes... ¿qué emociones?”

“Entonces, mientras yo te preguntaba esto, tu sonreías... y sí, es un poco porque estoy siendo un poco chistoso o raro o lo que sea... pero también porque tu pudiste sentir esa emoción en este momento, mientras estábamos hablando de eso... lo puedes sentir... blah blah blah”

“Entonces, aunque tu experiencia favorita es bailar, tu valor central es la diversión y la emoción, y lo más importante que te lleva a eso... blah blah blah ”

“Ok, en cuatro minutos hemos respondido a tu pregunta sobre valor central.”

En otras palabras:

1. Actividad favorita.

2. Descripción de su actividad favorita en un ambiente ideal.

3. Qué emoción siente ella mientras se lo imagina.

4. Mostrarle que ella experimentó esa emoción mientras se lo imaginaba

5. Mostrarle que lo que ella quiere no es realmente la actividad (aunque es importante), si no el sentimiento emocional que obtiene de ello.

6. Ahora ella puede ser feliz.

“*Grounding*”

Estoy seguro que alguna vez has estado en la situación que llegas a un punto en el que tu Objetivo dice: “¿A qué te dedicas? Tu das tu honesta, pero patética respuesta de: “Soy un estudiante”, o “Soy un administrador de sistemas”, o peor, tratas de cambiar la pregunta totalmente con: “Soy modelo de potos”. Una respuesta como ésta puede ser chistosa al comienzo, pero ella te preguntará de nuevo rápidamente. ¿Tienes algo que esconder?

El problema es que tu no tienes una identidad atractiva, o si lo tienes, no es una muy fuerte. Algunos chicos experimentarán con “Soy una estrella de rock” o “Soy un promotor,” o “Soy un orador público,” pero tu Objetivo sentirá que estás mintiendo (en la misma manera que tu creerías que una “actriz” es como una “mesera”), o si te cree tu evidencia, ella se intimida y te conviertes en el esteriotipo que ella tiene de ti. Por ejemplo, soy un mago. ¿Cómo se puede relacionar con eso?

En vez de responder esa pregunta con “Soy un mago”, puedo bajar mi identidad presente a su realidad y aprovechar la oportunidad de mostrar una mejor personalidad. Aquí está cómo hacemos esto:

I 1. “Bueno, mientras era pequeño quería ser...” I
(Regresión a la infancia. Cuéntale historias sobre mis sueños y ambiciones de niño.)

2. “Cuando era un adolescente...” (Cuéntale historias sobre cómo me convertí de 1 a 3.)

3. “Ahora soy un mago. ¿Lo puedes creer?” (Háblale sobre donde estoy ahora y en lo que estoy trabajando a futuro.)

Aquí está el formato que usé para bajar mi identidad a una reciente identidad 9. Eso me ayudó a atraerla y a construir suficiente confort para llevarla a mi casa.

1. ¿A qué me dedico? Bueno, cuando era joven,
    a. .. Quería ser un ventrílocuo, y luego un mago (Háblale de esto un rato)

2. Cuando estuve un poco más grande...

a. Cuéntale una historia sobre mi primer cumpleaños de show de magia y cómo el dinero pareció ser parte de un show de magia de Copperfield (Historia de 5 minutos)

b. Cuéntale una historia de cómo mi mayor audiencia me asustó demasiado, y cómo me patearon el trasero. Realmente le agarré miedo (3 minutos de historia)

c. Cuéntale de mi primera experiencia en televisión (2 minutos)

d. Cuéntale sobre mudarme a Las Vegas y por qué. Esto es “rutina vulnerable” (3 minutos)

3. Cuéntale que tengo ahora en manos...

a. Mi “¿**WTF**?” Show de Internet, mi programa reality en TV, el libro que estoy escribiendo, y mis seminarios en varios temas como dinámica social y construcción de salud. (5 minutos)

b. Cuéntale que estoy planeando en hacer luego –shows de ilusión, publicidad, etc. (5 minutos)

Esto fue por lo menos 23 minutos de historias contadas, y estaba abrazando a esta hermosa mujer largo rato antes que hiciera un truco de magia. La razón que la magia funciona para mí es, por supuesto, porque soy un mago. Tú no necesitas usar mi estilo o hacer magia en alguna forma para usar el Mystery Method. Se puede aplicar el método y poner su propia personalidad única, y atraer a una mujer.

Si solo me presento y digo: “Soy un mago”, mi Objetivo no va a sentir que compartimos un estilo de vida. Se tendrá que apoyar en estereotipos. Yo no parecería muy humilde tampoco. Ella sentiría que soy muy diferente a ella, y me sobre calificaría a mí mismo. Algunas mujeres rechazarían una cita con George Clooney porque no entienden su estilo de vida – ellas sienten que no hay compatibilidad y que esto no crea confort. Pero si él dio su historia de apoyo y le enseñó que pasó, paso a paso, para convertirse en lo que es hoy en día. Este es el concepto de *bajarse/Grounding*.

Dándole a mi Objetivo mi historia de apoyo, yo me bajo a su realidad (“Cuando era como un Joe regular”) para que ella pueda ver cómo ella también puede ser el tipo de persona que soy yo ahora (“Esto es lo que soy yo ahora”) si ella hubiese tenido que tomar decisiones similares en el pasado. Tú puedes usar este formato para poder bajar la vida de tu Objetivo a ti durante A2 teniéndola pendiente de tu historia. Simplemente pregunta, “Espérate, un momento, ¿qué pasó después?”

Fíjate en mi lista de historias abajo que el tema común es “Esto es lo que me llevó a ser lo que soy ahora.” Tú también debes hacer esto, una vez que decidas cuál es tu identidad en verdad. ¿Esto significa que tu debes robar mi identidad de mago para aplicar el

Mystery Method? No. Tú no tienes que contar historias acerca de tu primer cumpleaños de show de magia. Eso sería una mentira. Tu no tienes que hablar acerca de cómo aprendiste el secreto de la carta de truco apostando con uno de tus compañeros, o cómo años después, ese compañero te vio en televisión y dijo: “No puedo creer que tu futuro cambió ese día”. No, tú no tienes que usar mi material específico. Ni cualquiera de mis estudiantes lo usará. Pero puedes usar *material* de tu vida misma. El formato o el plan de juego es el Mystery Method. El material personalizado que uses para aplicar el formato es tuyo, estilo personal.

Ahora, cómo respondo a la gran pregunta, “¿Quién soy?” Un amigo mío me dijo: “Tú eres lo que haces repetidamente”

Yo hago magia regularmente. Lo hago casi todos los días, para una hermosa mujer o para cualquier otra persona. El estilo se escribe todos los días (y se obtiene un pago de él, haciéndolo una profesión a tiempo completo). ¿Qué haces tú regularmente? Aparte de ser una mariposa social. Acuérdate, los artes de levantar existen para enriquecer tu vida, no para definirla. ¿Qué historias tienes realmente que dicen en lo que te convertiste hoy?

La realidad de bajarse es realmente enriquecedora. Cambiará la forma que hace A2, A3, y construirá confort – pero no construirá su estructura básica. También cambiará el modo que eliges y estructuras la rutina, secuencia (qué rutina usarás y cuándo), y transmitirá hacia tu Objetivo la manera cómo manejas los desafíos en tu vida.

Entonces, esto es lo que debes hacer ahora para mejorar tu juego:

1. Averigua qué es lo que tú eres mirando a lo que haces en forma repetida – algo que puedes decir en una palabra o en dos (por ejemplo, mago, escritor, inventor de juegos, hacker, rapero, orador público, viajero) ¿Estás en verdad persiguiendo tu sueño? ¿Qué harías con tu vida si no tuvieras oportunidad de fallar? Empieza a hacerlo.
2. Arma varias historias que transmitan cómo te convertiste de un niño normal a lo que haces en forma repetida.
3. Practica contándoles estas historias a otras personas para hacerlas entretenidas y naturales. Ella debe sentir como si estuviera en ese viaje contigo.

Mientras le estés contando las historias puedes preguntarle, “¿Y cómo eras tú cuando eras adolescente?” Etc. Esta es una gran forma de acercarte más a ella y meterla en la interacción.

Revisión del Capítulo

- *El juego es jugado en confort*. Es necesario desarrollar una conversación de compenetración, una sensación de confort y confianza, y de que la interacción es real y genuina, y un sentimiento de conexión.
- Compartir cosas comunes construye *confort* y compenetración, y le ayuda a ella a imaginar escenas compartiendo tiempo contigo. Cuidado: si parece que estás tratando de encontrar cosas comunes con ella desesperadamente es malo. La serenidad es necesaria.
- Si te olvidas de los elementos de A3 es la principal razón por la que las chicas se desaniman y te cuelgan la próxima vez que las llaman. La mayoría de los chicos obtienen números falsos cuando empiezan el juego.
- Es necesario una conspiración entre tú y tu interés romántico, caracterízalo con chistes, apodos y una creciente conexión.
- Cuando eres real con ella creas confianza y le permites sentirse segura. No te muestres molesto y con una mala actitud. Mantenlo divertido, y acuérdate que cualquiera sea el asunto, no es un gran problema.
- Vulnerabilidad es atractiva y crea confort En vez de proteger tu ego, arma un árbol. Tienes que estar dispuesto a reírte de ti mismo, eso muestra confianza.
-
- Un lugar confortable es silencioso donde tu y tu interés romántico, y algunos amigos pueden charlar.
- El lugar C1 es un sitio callado donde la puedes llevar después del encuentro. El C2 es un lugar para ir a divertirte. El C3 es un sitio para sexo.
- Practica mudándote, llévala desde tu sitio de encuentro a tu lugar C1.
- Es importante ser una persona comunicativa y practicar constantemente tu conversación. No te quedes en un tema aburrido y raro, mantenlo divertido, interesante y emocionante.
- No preguntes muchas cosas, y recuerda, no busques atención, aprobación y entendimiento de otros.
- Los celos son un poderoso motivador. Si ella los siente, ella se da cuenta que te quiere a ti. Esto también le da más drama cuando tú eventualmente la escoges.
- Cuando decimos nuestra identidad, algunas veces crea distancia en vez de cercanía. Pero la rutina de bajarte le permite a ella seguir tu vida a través de historias, conduciéndola a donde estás ahora. Esto la ayuda a relacionarse contigo y simular que ella haya estado ahí contigo.
- Averigua qué es lo que haces en forma repetida. Persigue tus sueños. Para contarle tu realidad, cuéntale las cosas que le transmitan cómo llegaste a lo que eres ahora y dónde estás, y qué viene después

Juego Medio Y Juego Final

A. *Etapa o lapso de tiempo para ir de.. .los impedimentos lógicos.. .a la intimidad y la seducción*
(Nota del traductor: En esta etapa hay que saltar los impedimentos que la mente lógica de la chica pudiera oponer al beso que es uno de los eventos que debe ocurrir en esta fase o etapa)

Lo importante en la fase C2 es hacer que ella se familiarice contigo. No son tan importantes las rutinas como lo que comparten juntos. Permite que ella te acompañe mientras estás escribiendo y en otras actividades. Toma entre cuatro y diez horas construir confort para tener sexo con una chica. Son siete horas, por término medio. Cuando llega el momento, la aíslas y avanzas.

El Juego medio es una oportunidad de ser práctico con la chica besándola, y llevándola naturalmente a través de los saltos y puentes, una buena práctica es llamarla por teléfono. Recuerda, el juego se juega en confort.

La regla de las siete horas



Si notas el tiempo que tu gastas con una mujer, comprenderás que normalmente toma entre cuatro y diez horas, acumulativamente, para ir de encontrársela a tener sexo con ella. El promedio está alrededor de siete horas.

Mystery descubrió la Regla de las Siete horas mientras buscaba las modelos que relata en sus historias de éxito. La evidencia anecdótica y registros oficiales de reportes de campo de muchos artistas del pick up generalmente

confirman la exactitud de la regla, con excepción de los casos de los naturales.(Los que tienen habilidad natural)

Puede tomar varios días o incluso semanas acumular siete horas de tiempo con una mujer; si la seduces prematuramente, corres un alto riesgo de incomodarla tanto como para que la atracción que ella sienta por ti se apague.

Nosotros también hemos descubierto que las relaciones que logran tornase largas emocionalmente son aquellas en las que el sexo ocurre en una semana; a veces dentro de un lapso tan pequeño como unos días. Esto sólo sucede cuando alcanzas un promedio de cuatro a diez horas acumuladas de construir confort con una mujer antes de intentar seducirla. En la mayoría de las relaciones apasionadas de Mystery (una de los cuales duró tres años y medio), normalmente, el sexo ocurría dentro de unos días de encontrarse a la mujer. Ellas también promediaron alrededor de 7 horas de tiempo acumulado antes de que la ocurriera seducción.

Es interesante notar que la Regla de las Siete Horas es intrínsecamente confortante —aún cuando usted no esté activamente "construyendo confort" durante ese tiempo, el solo hecho de estar compartiendo cosas juntos, es un componente poderoso de la fase de confort..

La siguiente tabla de tiempos es un ejemplo típico de un día de cortejo actual:

Dia	Minutos	fase	Lugar	Se destaca
1	**1:30**	**Atracción, Confort**	**Publico**	**Besar, intercambio de números**
3	**0:05**	**Confort**	**Telefónicamente**	**Invitas a sidra de manzana caliente**
4	**0:10**	**Confort**	**En el terreno de ella**	**La visita en su casa**
4	**1:15**	**Confort**	**Café**	**Habla y sostenle las manos**
4	**0:45**	**Confort**	**En el terreno de ella**	**En el Cine, beso, invitación a un centro comercial**
7	**0:15**	**Confort**	**Tu Automóvil**	**Recogerla para llevarla al centro comercial**
7	**3:00**	**Confort**	**El centro comercial**	**Encontrarse en el centro comercial, compartir paja**
7	**0:25**	**Seducción**	**En el terreno de ella**	**El baño y sexo**

Total -7 horas y 25 minutos acumulados en 7 días.

La mayor parte del tiempo que tu compartes con una mujer debe invertirse en construir confort (juego medio) para que ella se sienta cómoda cuando tu empiezas la seducción.

Besando

- Kino y besar son constructores de confort, no seducción.
- Si avanzas demasiado rápido (en la seducción) antes de que tengas suficiente confort, te sentirás como un gran jugador en el momento pero no tendrás relacciones sexuales cuando (a) al tonto de su compañero le salga el tiro por la culata y (b) usted tiene al día siguiente el remordimiento del comprador.

(Nota del traductor: Es una parte un poco confusa: si alguien tiene una mejor traducción.....)

- ¿Cómo te darás cuenta cuando es el momento ideal para besar? Tu deberás entrenar tu intuición a través del tiempo en el campo. Una buena regla es besarla después de que ella te de tres IDIs *Indicadores de Interés. Por ejemplo, ella te toca, ella se ríe de tus chistes, y ella retoma la conversación cuando tú la dejas caer. *Ve a por el beso, solamente como práctica.*
- Para hacer esto, cuando estás listo, simplemente ve a por un hacer-exterior en cada juego. Tomate un mes o dos enfocándote en esto. Hazlo en momentos diferentes, sobre docenas de Sets para calibrar. Ahora mismo, ¿puedes intentarlo de forma consistente mientras estás en el campo?
- Dentro de los veinte minutos después de encontrarla, debes intentar aislarla y besarla para crear confort. Nota, esto no significa que, a largo plazo, debas besar a cada chica en cada juego. Pero debes tener la habilidad de hacerlo de forma tan consistente, esta es una práctica buena para un principiante.
- ¡Emociones! Controla y dirije las emociones de la chica. ¡A menudo somos demasiado intelectuales y hablamos mucho! Simplemente dile a la chica "shhh" y huélela. Acerca tu boca a su oreja e inhala y susúrrale lo bien que huele

- ”Quiero besarte."
- Deja caer la conversación. Cuando ella re-comienza, interrumpe con" Shh..." * *y bésala* *
- "Bésame."
- "Hablas mucho, ¿te gustaría besarme?"

- ¿Por qué? Porque ahora mismo todo lo que yo quiero hacer es morder tu cuello."
- ¿Puedo "morder tu cuello? (Si ella dice' por qué' eso significa que ella quiere. Sólo si ella dice' no' entonces, no has de morder su cuello pícaramente.)

Cierre con beso de Mystery

Tú preguntas: "*¿Te gustaría besarme*?"

Si ella dice "*Sí*", la besas.

Si ella dice," *Quizá*," "*¿Por qué*?", "*¿Qué quieres decir*?" o "*No sé*" significa que ella quiere, pero es tímida para eso. Contesta con un guiño de ojo. "*Averigüémoslo*..." Y la besas. Recuerda acariciar la parte de atrás de su cuello como medio de intercambio.

Si ella dice "*No*", entonces contestas, "*Bien yo no dije que pudieras, sólo te lo dije para averiguar qué estabas pensando*." (No preguntes *"¿Por qué no?*" Esto muestra baja autoestima.)

Si ella dice, "*No todavía*" o "*Aquí no*" significa que ella está abierta a eso pero hay un problema lógico. Quizás sus amigos están cercanos, o ella necesita más juego primero. Di, "*Entiendo*," y continúa jugando con ella.

¿Parece que la mayoría de estas líneas involucran pedirle permiso para besarla? Son sólo consideraciones. Nosotros hemos encontrado que simplemente ir a por el beso sin indicar tus intenciones, a veces puede llevar a la turbación y a que se niegue. Cuando ella dice no, lo más fácil es que retire su cara porque tú intentas besarla y se marche.

Dicho esto, siéntete libre de probar en el campo cada posible movimiento de beso que se te ocurra. Simplemente bésala correctamente sin decir una palabra. Si ella vuelve su cabeza, usa tu mano para retrocederla y besarla sin embargo. Pruébalo cien veces. Muéstrate entusiasmado y deseoso de experimentar.

Rutina Evolucionada De Cambio De Fase, por Style

1. Yo le digo que ella huele delicioso y le pregunto que perfume es el que ella lleva. Entonces yo me apoyo cerca de ella, hago a un lado su pelo, y la olfateo despacio, subiendo desde el hombro hasta su oreja. "Mmmm que rico hueles. Las personas no prestan bastante atención al hecho de oler. Pero has de notar en cómo los animales, antes de que ellos den jaque mate siempre se olerán. La evolución nos ha preparado para responder a ciertas cosas. Tu te preparas para responder cuando alguien te huele."

2. "Es agradable cuando alguien tira de la parte de atrás de tu pelo. Notarás cómo los leones, cuando ellos dan jaque mate, siempre se muerden y se tiran el uno al otro de la melena," (Desde que soy calvo, digo," Esto es lo que yo más extraño por no tener el pelo"; si tienes pelo, di, "Ésta es una de mis cosas favoritas".) Entonces yo llevo mi mano a la parte de atrás de su cuello y agarro un puñado de pelo desde las raíces y lo tiro, hacia abajo. Ella dice "Mmmm..." Y yo digo "ves?."

3. Entonces yo hablo sobre cómo" nadie sabe esto, pero los lugares más sensibles en el cuerpo son lugares que están normalmente ocultos del contacto con el aire, como la parte de atrás del codo (tocándola) y rodilla (tocándola). Cualquier lugar dónde tu cuerpo se curva, se tuerce, o pliega, existen millones de finos nervios muy pequeños y sensibles que sueltan endorfinas". Entonces yo tomo su brazo, lo doblo un poco, y eróticamente muerdo el área en el lado opuesto del codo (ese pliegue dónde dobla). Ella normalmente siente escalofríos, y yo le hago notar cuan bueno se siente.

[**Nota para los menos experimentados**: Si no sabes cómo morder a una muchacha eróticamente, aprende antes hacerlo. Toma una porción gruesa y grande de piel--no un poco! - y despacio y firmemente resbala tus dientes juntos hasta que se encuentren y suelten la piel. Puedes querer practicar primero en tu propio codo.]

4. Después, digo,"¿Sabes cuál es la mejor cosa en el mundo?... Una mordedura... justo… aquí." Y apunto al lado de mi cuello. (De vez en cuando, yo agregaré, que" esto tiene que ver con el hecho que es aquí donde la vena yugular está mas expuesta, y subsecuentemente la mayoría de las fantasías sexuales tienen que ver con la sumisión y vulnerabilidad, deja todo al "vuelo de la imaginación".) Entonces yo expondré mi cuello y diré," Muérdeme aquí". Espero que ella lo haga. Cincuenta por ciento del tiempo que ella lo hará. Si no lo hace, yo la rechazo serenamente (castigo), espero unos segundos, y entonces retrocedo y repito," Muérdeme aquí." Normalmente lo hace.

5. ***La mitad de las veces, su mordedura está mal. En ese caso, yo la corrijo y digo," Esa no es la forma de morder. Ven aquí." Entonces yo le doy una mordedura buena en el cuello y le digo que intente de nuevo." Luego, ella hace SIEMPRE un gran trabajo.***

6. Ahora tu la miras a los ojos, sonríes pícaramente /favorablemente, y dices, muy despacio,"no, mal." Entonces la miras abajo a su boca, vuelves a sus ojos, y... sí... finalmente... tu… puedes... si tu quieres... y si ella está lista... Um... ¡bésala!

Versión corta: Agárrale el pelo, que muerda mi cuello, bésale el codo, frota detrás de su rodilla, mirada fijamente triangular entre los ojos, la boca, nuevamente los ojos y finalmente la besas.

El Lugar C2



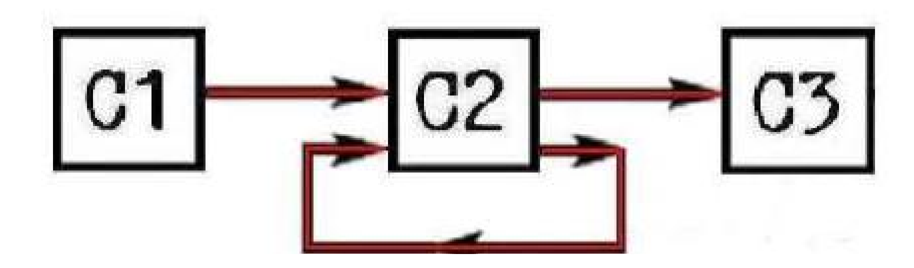
Cualquier lugar para generar confort separado del lugar de reunión y del lugar del sexo

Cuando estás en C1, la presencia de amigos o familiares de tu Objetivo a veces comprometen tus esfuerzos de generar confort. No puedes tener en ese momento el tiempo para sentarte con ella. Por cualquier razón, cuando eres incapaz de generar confort en C1, deberás saltar de C1 a C2. Ejemplos de lugares C2:

- *Sentados en el bar, café, restaurante tranquilo o sala.*
- *Una ventana de la tienda (supermercado o calle).*
- *Caminar o conducir desde un lugar generador de confort a otro.*

Antes de que te aproximes a una mujer en un lugar de reunión, ten tu lugar para generar confort C2 preseleccionado. Cada levantamiento exitoso inevitablemente saltará a C2. Deberás saltar desde un lugar C2 a otro tantas veces como sea necesario hasta que pases bastante tiempo y generes bastante confort para cambiar con éxito a C3.

Saltar



El ir de un lugar de confort a otro se le llama *saltar*. Hay dos formas de saltar: *la despedida y el Puente Temporal.* La despedida significa mover a tu gente a un lugar diferente esa misma noche. Mientras que puentear con tiempo es hacer planes para verla en otra ocasión. (Obviamente la despedida es preferible).

La Despedida

Una forma de cambiar de lugares generadores de confort es hacerlo en ese instante. A este cambio inmediato se le llama *despedida.* (Como cuando un amigo te dice: nos vamos para el restaurante de Mel. Nos despedimos).

O sea, el propósito de la despedida es ir satisfactoriamente de un lugar generador de confort a otro, para que puedas continuar charlando con tu chica *esa misma noche*. A menudo, esas oportunidades están estructuradas para que la mujer te persiga.

Ejemplos:
Mystery se voltea hacia la mujer con la que ha estado sentado en C1 hace rato y le dice, "Mis amigos y yo estamos a punto de ir a comer al restaurante de Mel. Tu y tus amigos pueden venir con nosotros."

En el día:

- "Estoy hambriento; tengo que comer algo. Acompáñame".
- "Necesito enviar una carta a la oficina de correos, ven conmigo".
- "Voy a Melrose a grabar un estampado a mi playera, vamos a almorzar".

En la noche:

- "Estamos en la lista de invitados del mejor club. Ven con nosotros".
- "Estoy hambriento. Vamos por algo de comida".
- "Vamos para allá para sentarnos un rato. Quisieras acompañarnos tu y tus amigos?"

Es interesante notar que por cualquier razón, la despedida (así como movimiento) no es necesariamente un escalamiento necesario, pero es un poderoso generador de confort por sí mismo. Sólo crea esa vibra.

Si te despides con éxito y pasan las siete horas, el confort toma importancia por sí mismo. Estos son los dos aspectos más importantes para generar confort.

La mejor forma de perfeccionar tu despedida es hacerlo tanto como sea posible. Eventualmente tu intuición te dirá cuándo es el momento correcto.

El Puente Temporal

La segunda forma de saltar de lugares de confort es *acordar verse en otra ocasión*. A esto se le llama *puentear el tiempo*.

El llamado "cierre de teléfono" o (#cierre, no es un cierre del todo. Hay un solo tipo de cierre, realmente: el *sexo*. ¿Eres un experto en cierres?

Incidentalmente, no hay tal cosa como un "cerrar con un beso", desde el besarse es por sí solo una táctica generadora de confort. El acariciar la parte posterior de su cabello no es un cerrar acariciando el cabello, o el morder su cuello no es un cerrar mordiendo su cuello. Son simplemente tácticas generadoras de confort.

Así que, *¿qué es un Puente Temporal?*

Es un movimiento opcional en tu juego que juegas solamente si no puedes seguir el plan establecido del juego de despedirte de ella para comer y eventualmente tener sexo con ella. Después de todo, si tienes el tiempo e interés, ¿no es mejor continuar *ahora* que continuar en otra ocasión? Pero quizás ella no quiera despedirse. La lógica tiene razón aquí, sus amigos están allí, o no has tenido la oportunidad de generar el suficiente confort para que ella acepte este escalamiento.

¿Entonces qué? Bueno, trata de generar el suficiente confort y confianza que puedas, y construye un *Puente Temporal*.

Mientras hablas, di, “Sería bueno charlar en otra ocasión”, y entonces cuando ella acceda, saca pluma y papel y di, “Dame tu teléfono”.

Si tu frase es congruente, ella lo tomará como si fuese su idea. Todo depende de la energía entre los dos. ¿Está “*encendido*”? Cuando las cosas están “encendidas” parecen fluir naturalmente. Al momento de buscar formas inteligentes para preguntarle su número telefónico, céntrate en crear esa química que puede crecer entre dos personas.

El propósito del Puente Temporal es simple: unir el espacio de tiempo que te mantiene alejado. Tú estás con ella *ahora* y el Puente Temporal te permitirá estar con ella en persona para que puedas continuar el juego. Recuerda, el cortejo va desde *conocerse hasta el sexo*, y no desde conocerse hasta su número de teléfono. El conseguir su número no es un puente porque un puente debe tener dos lados. Un número no tiene otro lado. Cuando llamas estás tratando de fijar una fecha para verse otra vez- si lo hicieras solamente eso en primer lugar, incluso no necesitarías su número.

Un Puente Temporal conduce a un tiempo y lugar definidos donde estarás con ella en persona para continuar el cortejo. Es algo que has dibujado en su imaginación y quizás incluso funcionó una rutina sobre ella. Mientras que simplemente el conseguir un número no es más que una escalera al cielo. No toma mucha práctica antes de que comiences a conseguir números de teléfono. Hacer esos números más sólidos es una táctica seria.

Intenta fijar un tiempo y lugar a la reunión de nuevo. Debes estar preparado con dos o tres puentes de tiempo para las situaciones en las que no puedas despedir.

Ejemplos:

1. “Quiero comprar unos zapatos en la alameda mañana. Acompáñame y charlamos en el camino”.

2. “Tengo que llevar a mis hermanas a un lugar. Acompáñame en el auto. Paso por ti a las 8 p.m.”.

3. “Tengo una cena en dos semanas. Tienes que venir”.

4. “Voy a ir al castillo mágico en Hollywood el jueves para ver un show de magia. Me gustaría que vinieras. Intercambiemos números”.

Observa que *ahora* tienes una razón para verla *en persona* de nuevo. Si sólo obtienes el número, puedes estar en una posición donde tienes que intentar convencerla de verte de nuevo. Incluso no necesitas intercambiar números. El cambio de números está muy estereotipado. Si ella no quiere verte de nuevo, entonces el problema estuvo en que no generaste el suficiente confort en primer lugar- y el número no habría cambiado eso.

Tener un juego sólido es más importante que obtener números de teléfono. Un juego sólido genera números sólidos.

En el tercer ejemplo, puedes conseguir el número (Tienes dos semanas para estar juntos en una cena!) Llámala al día siguiente y usa el teléfono para generar bastante empatía. El tiempo en el teléfono cuenta para la regla de las 7 horas- es sólo otra forma de convertirse en una parte normal de su vida.

Si tienes el suficiente confort con ella, la puedes ver en algún lugar sin haber intercambiado números y ella estará allí. Pero si no generaste demasiado, el número no servirá. Así que no le des mucha importancia a conseguir números- practica un *juego sólido*.

Escoge lugares que estén cerca de tu hogar o donde puedes estar de todos modos. No salgas de tu ruta para ver a una chica que puede dejarte colgado. Ten una vida. Mientras más ocupada esté tu vida, ella querrá ser parte de ella.

No vayan al “café”- di mejor “Quedé de verme con mi amiga Diana en el café para un asunto de negocios. Te veo allí”.

Fui a un mercado ayer y me senté al lado de un tipo en el atestado desayunador con mi merienda. Empezó a hablarme acerca de esto y de cómo las patinetas usaban solamente ruedas de metal en las tablas de madera y ahora son de fibra de vidrio. Bien, yo solamente quería comer mi merienda.
Cabecee pero no quería parecer grosero (nada personal, el era una buena persona...pero no era mi tipo, jaja)

Le mandé unos IDEs (Indicadores de Desinterés). No quise decirle, “Por favor no me hables” como que habría sido grosero. Bien, muchas mujeres se encontrarán en la misma posición. Hay muchos IDEs y apliqué un par a este tipo. Le quité la mirada de encima, abrí una revista y me voltee mientras hablaba, empecé a comer y respondía algunas preguntas con respuestas lineales.

No digo que debas rendirte a una chica cuando te dé algunos IDEs, porque siempre puedes regresárselos. El tipo pudo haberme hablado acerca de algo que me fascinara y tal vez pudiera haber conversado con él (un buen recordatorio de qué tan importante es iniciar una conversación intrínsicamente

interesante) pero te imaginas si después de esta conversación con el tipo, intentara conseguir mi número. Piensa qué tan extraño sería.

Quiero decir, he obtenido números de chicos antes. Así es como hacemos amigos hombres. Pero imagina si este tipo quisera “enganchar”. Diría yo, “umm, no gracias”. El no está ofreciendo ningún *valor*, y yo no siento ninguna conexión con él. Preguntar por mi número bajo estas circunstancias pudiera ser un intento de forzar alguna familiaridad entre nosotros, lo cual es espeluznante, mientras que si empezara a buscar empatía conmigo, lo cual es intentar *ambos y muchas DEVs*.

Esto es lo que a muchos de los hombres les pasa con las mujeres. 30 breves segundos de charla aburrida y enseguida les piden a ellas su número de teléfono. Las chicas bellas son ultra sensibles a esto –han pasado por esto muchas veces. Así que cuando intentes construir un Puente Temporal, hazlo naturalmente. Ten una razón para verla de nuevo y juega un juego sólido.

No seas el tipo de esta historia.

El Juego del Teléfono

[Del salón de Mystery .- Artículo original de Lovedrop sobre juego del teléfono]

Si entras al campo y practicas tu juego, comenzarás a acumular números de teléfono. Llega un punto en el que el Aven se pregunta ¿qué hago yo con estos números de teléfono?. ¿Cómo hago para convertirlos en citas?.

A menudo sucede esto: el Aven ha estado en el campo por algunas semanas o meses y finalmente consigue un número que para él tiene cierta importancia. Quizá el Set era realmente bueno o la chica era especialmente caliente o ella no lo ha dejado en un buen rato. Por cualquier razón, él desea jugarlo correctamente de modo que él consiga a esta chica. Puede ser que incluso él postee en un foro on-line o llame a un amigo del juego para preguntar: "¿Qué hago con este número?. ¿Cómo consigo a esta muchacha? El no debe desear follar. No debe parecer necesitado.

No puedes dejar que un número llegue a ser importante para ti, de la misma manera que no puedes dejar que el cortejo te llegue a importar. Abrir Sets y llamar a los números de teléfono que consigas, son actividades que debes realizar repetidamente para coger práctica.

Cuando estoy entrando a mi sexto Set de la noche, y yo se que habrá más Sets esta noche (y mañana por la noche, etc.), me da igual cuál pueda ser el resultado. En su lugar, puedo centrarme en el proceso y en el juego en sí. Puedo practicar mi habilidad mientras que simultáneamente me muestro natural, cómodo con el aspecto de “no me preocupa si voy a follar”. Irónicamente, esto da lugar a una mayor tasa de éxito.

Lo mismo es cierto para tus llamadas de teléfono que para tus citas (puentes temporales). Tienes que hacer muchos de ellos, o tu habilidad nunca mejorará. No puedes tomarte ninguna llamada o cita completamente en serio. Debes llegar a esto por la práctica. Disfruta del proceso. Fracasando también se aprende.

Aquí van algunas ideas para practicar el juego con el teléfono:

- Cualquier persona que ha realizado un “programa en vivo” sabe que no debe irse de un Set inmediatamente después de haber conseguido un número de teléfono. Permanece alrededor y habla durante algunos minutos más. Juega con el marco de otros chicos que hayan conseguido el número de teléfono de esa chica antes que tú.

- No hagas del número de teléfono tu único objetivo. El objetivo es el puente temporal, es decir, conseguir una nueva cita. Puedes discutir sobre ir a un “sushi”, o quizá a una exposición de arte. Lo que sea. El objetivo es que parezca que conseguir su número de teléfono es algo incidental, no una meta. Cuando abordes un Set practica tus “puentes temporales” y consigue una colección de números de teléfono de esta manera.

- No asumas que cada llamada debe llevarte a concertar una cita. ¿Es así como acostumbras utilizar el teléfono cuando hablas con tus amigos?

- Llámala pronto, poco después de haber conseguido el número (esa misma noche), pero habla sólo unos pocos minutos. Después despídete y cuelga.

- Llámala al día siguiente o a los dos días, habla poco tiempo y vuelve a despedirte rápidamente. De esta manera pareces no-necesitado y además la estás condicionando a aceptarte como parte normal de su vida. No como un chico del bar, no como una fantasía de discoteca de la noche del sábado pasado, sino como una persona real que forma parte normal de su vida.

- Llámala cuando estés en alguna parte divirtiéndote, como si estuvieras hablando con tu mejor amigo, y habla lo justo para invitarla a que vaya a donde tu te encuentras, y cuelga inmediatamente. De todas formas, si ella va o no, estás teniendo un buen rato sin ella y ella lo sabe

- El tiempo en el teléfono cuenta para llegar a la zona de confort (unas siete horas). Puedes utilizarlo para construir confort, llegando a ser una persona agradablemente habladora, practica. Solamente hablando por teléfono te dará la práctica necesaria para calibrar cuanto tiempo debes permanecer en el teléfono.

- Si hablas con ella según lo descrito arriba, ella probablemente comenzará a hacer alusión a una reunión. Especialmente si tu hablas de tus amigos y de las actividades divertidas que experimentas en tu vida

cotidiana. Es también perfectamente razonable tirarse un farol y ver si ella muerde. Que ella no piense que la necesitas como parte de tu vida. Tú posees una vida divertida y completamente satisfactoria, con o sin ella. Tú puedes conseguir a otra, si no la consigues a ella. Esta actitud debe ser expresada de manera subliminal, de forma no verbal. Nunca debes comunicárselo de forma explícita.

- Incluso si una chica no ha aceptado tu oferta para quedar (o prefiere hacerlo a su manera), esto no supone ninguna gran pena para ti, ya que en el momento en el que cuelgue, puedes llamar a cinco, diez o veinte chicas y practicar con ellas el mismo juego del teléfono. Éste es el asunto más importante. Cuando llamas por teléfono y estás preocupado por follar, entonces todo va a ir mal. Tú regularmente vas a quedar fuera de juego. Puedes conseguir números de teléfono y llamar a ellos regularmente. No te preocuparás de un número concreto, si sabes que todavía tienes otros 5 ó 10 números a los que llamar. Esto lo hace la práctica y la carencia de necesidad será evidente en tu voz.

Cuelgues

Siempre va a haber algún porcentaje de Cuelgues. Las chicas tienden a ser criaturas que fallan. No sólo fallan contigo, sino fallan con sus amigos y familia, y a menudo fallan con ellas mismas.

- Simplemente síguelas llamando. Ponlas en el ciclo. Hay un componente aleatorio en el juego. A veces alguna chica a la que de verdad le gustaste no va a responder tus llamadas. A veces una chica que no era tan sólida de repente esta lista para seguir. Nunca se sabe! Así que mantenlas en el ciclo y continúa practicando. Nunca tomes un número seriamente.

- A medida que mejore tu juego, tu porcentaje de fallas disminuirá. Así que mantente trabajando en valor, atracción, calificación, confort, etc. Sigue trabajando en condicionar a las chicas a que te persigan y que se vean envueltas en la interacción. A medida que vaya mejorando tu juego, vas a tener que lidiar con menos fallas.

- A menudo ni siquiera puedes hablar con la chica por teléfono. Gran problema. Tal vez es *remordimiento de comprador.* Tal vez sus amigos la convencieron de que no te debería seguir viendo. Tal vez murió su abuela. Déjale un mensaje y llama a la siguiente chica. Sal a practicar esta noche. Este es un estilo de vida.

Citas [Del Mystery ´s Lounge – artículo original de Lovedrop sobre las citas]

En algún punto de mi juego, descubrí que es muy fácil aislarse con una chica. Podría jugar y armar un escenario, obtener un número, llamarla unos días después y pronto estaría sentada en mi cama y estaríamos viendo una película.

Pero el problema era, que no había hecho suficiente A3 o confort para poder escalar. Tenía esta extraña presión para hacer mi jugada, incluso si ella no estaba lista para que yo hiciera eso, y sería incómodo – y luego nunca volvería a saber de ella. Descubrí que podía conseguir chicas que fueran a mi casa pero no podía hacer que algo sucediera (beso o sexo) luego de este punto.

La solución, para mí, fue diseñar un plan específico de cita que pudiera repetir una y otra vez. Una rutina que pudiera practicar con diferentes chicas hasta que tuviera un juego para citas que fuese exitoso. Si estas obteniendo números, pero no sexo, es útil que practiques tu juego para citas de forma estructurada.

Cuando diseño mi cita, decido que debe tener tantos cambios de lugar, y tantas horas juntas, como sea posible. Por alguna razón, moviéndose (cambiando de lugar dentro del mismo edificio), trasladándose (cambiando de edificio), y dejar que pasen siete horas son constructores de confort de gran alcance, así que yo uso estas ideas en mi forma de actuar en mis citas.
El siguiente ejemplo aclara lo comentado más arriba:

(Hablando por teléfono): Vayamos al sushi la noche del miércoles, como hablamos. Hay un buen restaurante cerca de donde yo vivo. Ven a mi casa sobre las 9 horas y nos iremos allí.

9:30 PM: La chica llega a mi casa (algo tarde, como es de esperar…). Se disculpa: "Venía con tiempo… pero olvidé algo y he tenido que andar verdaderamente rápida…".
Ella consigue ver la vista de la bahía desde mi piso, y yo doy mi opinión sobre esta bella vista, a lo que ella exclama con: "Oooohhh" y "Aaaahhh". Esto significa que le ha gustado. No será difícil hacerla volver después de la cena. Entonces la saco fuera deprisa y nos dirigimos hacia el restaurante de sushi. Gracias a David DeAngelo en su libro *Double Your Dating* por este truco. Ella se ha familiarizado con tu vivienda, así que no mostrará miedo a lo desconocido cuando ella regrese y también tendrá más curiosidad por tu apartamento, porque la sacaste deprisa de ahí.

10:00 P.M. estamos en el restaurante de los sushi. Tengo varias rutinas que siempre hago… que bebamos el Sake sin derramar ni gota, hablar con voz japonesa, utilizar los palillos japoneses jugueteando, etc., etc. … La rutina específica no tiene importancia, es más bien hacer que se sienta a gusto y que se ría con lo que hacemos y lo que decimos. Lo importante es que ella "vibre de emoción" la mayor parte del tiempo, con la rutina del cubo, la rutina de las cuatro preguntas, la lectura de manos, lo que sea… para llegar a la familiarización (fase de confort).

11:00 P.M.: Encontramos una banda de música en la calle, digo: "¡Vayamos a verla!.".Esta banda parodia el rock de los 80 todos los miércoles en un local cercano y para atraer público toca por las calles alrededor del restaurante de sushi. Tengo una tarjeta VIP de dicho local por lo que no tendremos que hacer cola para entrar. Tomo a la chica de la mano y nos vamos hacia el local donde actuará la banda. (Cambio de lugar). Llegamos pero la banda no ha empezado

a tocar. Tomamos algunas bebidas y continuo con más material para crear confort, junto con algún Dale y Priva para aumentar la tensión sexual.

11:30 P.M: La sala del concierto se abre. Mientras que la muchedumbre se espesa, yo la conduzco a través de la masa de personas, con mis brazos alrededor de ella para protegerla de la muchedumbre. La banda comienza poco después y ella pasa una hora y media entre risas, por sus cómicos diálogos, o cantando sus viejas canciones favoritas del rock de los años 80.

1:00 AM: Conducimos de nuevo hacia mi apartamento. Le digo: Ok, sube conmigo, pero solo unos minutos, mañana tengo que trabajar y no puedes quedarte mucho tiempo.
[Tomado de: David DeAngelo.]

1:30 AM: Nos sentamos en la terracita de mi balcón. La tomo por la mano y digo: "Me siento como un par de adolescentes". Inicio una escalada de kino (contacto físico). La conduzco a mi dormitorio y follamos.

Nota cómo con esta rutina realizo varios cambios de lugar, paso bastante tiempo con la chica y practico otras técnicas de mi juego.
Cuando necesito atraer puedo ser engreído y juguetón y uso la dinámica hot/cold (caliente/frío). Puedo "escanearla" y "cualificarla", construir confort y hacer una escalada de kino. Todo esto ocurre en una cita con una estructura prefijada, que puedo repetir cada semana con una nueva chica y practicar hasta que la tengo segura.

Y para asegurarla puede valer esta rutina:

(Esta rutina la tuve en una cita reciente del sábado noche)

10:30 AM. Es un día tan hermoso. Voy a almorzar en una playa cerca de donde vivo. Vente e iremos juntos.

12:00 PM. La dejo que suba un momento a mi apartamento y le meto prisa para bajar. Conduzco hasta el paseo marítimo y me estaciono.

12:15 PM Hay miles de sitios donde sirven alimentos. Nos quedamos en la playa una hora, luego almorzamos, nos bañamos, seguimos jugando, construimos confort, etc.

2:00 PM Paseamos arriba y abajo por la calle. Entramos en tiendas de ropa y nos probarnos ropa. Hay una tienda en particular que tiene máscaras y pelucas sorprendentes. Entramos en una tienda de ropa selecta y nos la probamos.

4:00 PM Después de varias horas callejeando por los alrededores los dos juntos, volvemos a mi coche. De camino a casa, pare en un supermercado a comprar algo de comida rápida. Ir a comprar al supermercado juntos hace que se despierten fantasías domésticas de pareja en la parte primitiva e inconsciente del cerebro de ella. Consigo que ella también se implique en la compra, así como en llevarla a mi apartamento.

5:00 PM Regresamos a mi apartamento. Preparo algunas bebidas y la comida rápida. Miramos juntos la puesta de sol . Salimos, etc.

Nota que todos los cambios de lugar le parecen completamente espontáneos a ella, sin embargo, todos han sido perfectamente planeados. La experiencia para ella ha sido divertida, cambiando constantemente y sin presión. Sin embargo, tú eres el que conduce todo esto y practicas tu juego según lo tenías previsto.

- Diseña un plan de citas (o varios) que puedas realizar una y otra vez.

- Utiliza la logística más eficaz para tu cita. Diseña un plan para siete horas juntos. Diseña los cambios de lugar. Diséñalo para que ella termine arriba en su apartamento.

- Hazlo repetidamente una y otra vez y con muchas muchachas++. Céntrate en mejorar tu habilidad y mejorar tu "rutina de citas". No te lo tomes demasiado en serio.

Localización C3



Cualquier localización de confort (C3) debe estar muy cerca de la localización del sexo (S3).

Hasta que no hayas construido mucho confort con una mujer no puedes saltar a la fase C3.
Ejemplos de localizaciones C3 son:

- Sentarse en el sofá de tu salón (después es fácil trasladarse al dormitorio)

- A corta distancia de tu habitación o de la habitación del hotel.

- Sentarse en el sofá del pasillo, cerca de tu habitación del hotel.

Puesto que cada cortejo exitoso debe conducir inevitablemente a la localización C3 (que está en la localización del sexo), antes incluso de que tú te acerques a

una mujer en una localización de reunión (C2), toma los esfuerzos de asegurar una localización para construir confort (C3).

La localización del sexo

La mayoría de las localizaciones de encuentro y de las localizaciones de construcción de comodidad no son escenarios apropiados para la intimidad sexual. Para compartir una mutua seducción, tendrás que saltar a la localización del sexo.

Una localización del sexo esta marcada sobre todo por su privacidad y debe estar en proximidad cercana a una localización de construcción de la comodidad en C3. De esa forma tu tienes solamente una corta distancia para moverte cuando llega el momento. Por ejemplo, tu cuarto está muy cerca de tu sala.

La mejor localización de la seducción es una en el cual tú tienes control total, tal como el cuarto de tu propio apartamento o casa. Pocas variables, tales como llamadas telefónicas, compañeros de cuarto, padres y animales domésticos impedirán su éxito. Considera varias ventajas y limitaciones de los siguientes ejemplos de la localización del sexo:

- Un vehículo
- Una habitación de hotel
- Sala o cuarto de un amigo
- La habitación de la mujer
- Tu habitación

Algunas localizaciones de construcción de la comodidad en C3 tales como una sala privada puede ser también una buena localización del sexo. Si estás en tal localización, tu puedes ahorrarte de tener que moverte desde C3 a la localización del sexo.

Antes de que asumas que un baño público cerca de una localización de atracción es un lugar excelente para tener sexo, considera esto: si tu novia de varios años no quiere tener sexo contigo en un baño público, no esperes que lo haga una mujer de calidad que apenas has conocido. Éste es un raro fool’s mate.

Si todavía no tienes asegurado una localización de sexo, haz entonces esfuerzos para hacerlo antes de que te aproximes a una mujer en una localización de encuentro. No dejes el éxito de su juego-final a la suerte.

Moviéndose desde C3 a S1



Mystery se sienta en su sala con una mujer, le muestra algunas de sus cortas películas caseras de comedias. Están en C3. Él pone algo de música, enciende el hookah y comparten fumarlo. Él inhala el humo de la pipa, y después lo exhala en la boca de ella. Hacen esto varias veces.

Compartiendo intimidad el uno con el otro y besándose, progresa su besuqueo en la estimulación sexual que precede al coito.. Ambos excitados, él la toma de la mano, la conduce a su habitación, le da una caja de fósforos y dice: "Toma. Enciende las velas mientras encuentro el incienso." Él entonces dice: "¿Puedes cerrar las persianas para mí? Voy a lavarme " un minuto más tarde él retorna. "Por qué usted no vas a lavarte mientras yo enciendo el incienso," le dice él a ella, indicando donde está el baño.

Construyendo la escena de seducción juntos de esta forma es similar a la manera que lo hacen las parejas a largo plazo regularmente. Tal comportamiento ritualista es familiar y cómodo.

En caso de que no se haya despejado hasta este punto, no hagas este movimiento antes de que la hayas calificado correctamente y construido comodidad con ella. Si tu haces esto, se activará en ella una defensa anti-slut o la hará tener un remordimiento, o ambos.

Otras materias de complicación, si la ventana de la oportunidad está abierta y se te pasó, raramente se abre dos veces para el mismo pájaro. Ella puede ir a casa y racionalizar al revés todas las razones por las que no sucedió. Así pues, en los intereses de la práctica y de la mejora rápida, en caso de duda, solo extiéndete. Incluso si tu estas mal, mantenerte inmóvil mejorará tu calibraje.

S2: La resistencia de último minuto

La Resistencia de Útimo Minuto (RUM) es un miedo horrible, incontrolable y bien construido dentro del circuito de la mayoría de las mujeres, y es tu trabajo facilitarle con él. Tener sexo es un gran riesgo y una inversión mucho más grande para una mujer que para un hombre, y RUM es su último anillo de defensa antes del punto de no retorno.

El umbral de RUM difiere de chica en chica, y hasta para una chica específica su umbral de RUM cambiará dependiendo de las circunstancias y del valor del hombre con el que ella está acostándose. Aquí están algunos puntos comunes del arsenal:

- Besar
- Acariciar Pechos
- Sacar el top
- Sacar el sujetador
- Sacar el pantalón
- Sacar las pantis
- Tocar
- Sexo oral (dando o recibiendo)

Superando la RUM

1. "Has secuestrado mi cerebro..."
2. "Debemos parar..."
3. Juega un sólido juego en primer lugar
4. Persistencia
5. Crea hielo
6. Vete a dormir

"Has secuestrado mi cerebro..."

A menudo este es el caso en el que, en su interés romántico, no se siente suficientemente calificada - ella cree que si lo da demasiado fácil, simplemente seguirás adelante después. Esta es la razón por la cual es tan importante en A3 para ella sentir que sus esfuerzos están teniendo éxito y que ella le está ganando. Si este elemento falta, note que las chicas enloquecerán simplemente expulsando a hombres necesitados de sexo, diciendo cosas como, "¿por qué yo?”,”¿Porqué te gusto?" y " ni siquiera te conozco..."

Si te encuentras carente de este elemento clave y necesitas compensar rápidamente en un lazo logístico, usa "*Nena no puedo dejar de pensar en ti"* literalmente para inocular contra su GUARIDA antes de que tu te extiendas.“

“Deberíamos parar..."

La técnica primaria en el arsenal de RUM es resistencia simbólica, usualmente verbal en naturaleza mientras que simultáneamente continúa extendiéndose físicamente. "Nena, deberíamos ir mas lento..." ¿Cuál es el propósito de esto? ¿Qué fantasía le satisface a ella?

El escenario ideal involucra una valiente, inteligente protagonista comprometida en un ingenioso reparto con un protagonista cruelmente insultante (con un corazón de oro.) La tensión sexual se esta construyendo entre ellos. En un cierto punto ellos perderán todo el control y consumaran su flirteo a cabo vorazmente. No es su culpa. Ella fue sobrellevada totalmente por sus fuerzas más allá de su control. Fuerzas de la naturaleza.

La resistencia simbólica es necesaria para hacer ese sentimiento real. *Si tu no te opones, ella lo hará*.

Nota que si ella da la resistencia simbólica, la mejor respuesta es estar de acuerdo con ella e incluso expresarlo tu mismo. Si tú difieres, solamente te estás poniendo en contra de ella. No le dés tracción por desacuerdo.

Juega un Sólido Juego En Primer Lugar

Su circuito emocional esta diseñado para seleccionar hombres de alto valor en los cuales ella confíe en una pareja-enlazada a ella. Si tu juego es fuerte, RUM será reducido grandemente como cuestión. Examine su juego básico:

1. ¿Eres una persona sana, ambiciosa, y socialmente cómoda?

2. ¿Transmites una falta de necesidad siempre?

3. ¿Has demostrado valor de otra manera, vía la preselección, líder-de-hombres (inteligencia social y Prueba Social), estimulación emocional, control del marco, etc.

4. ¿Ella te ha perseguido, y aparte invertido en la interacción?

5. ¿Has realizado algunas pruebas de conformidad? ¿Has hecho la escalada de kino y conformidad?

6. ¿Ella siente que ha ganado tu interés? (Has demostrado tu "pairbond creciente" para ella, usando calificadores u otros IDIs?)

1. ¿Has construido comodidad y confianza, y una sensación de conexión, en siete horas y varios cambios del lugar? ¿Sientes celos?

Casi siempre, si uno es critico consigo mismo, es posible regresar de nuevo a uno de estos puntos y determinar qué es lo que está causando la RUM.

Persistencia

Si has alcanzado su umbral de RUM, haz una retirada táctica leve y después continúa. Por ejemplo, para al intentar quitar su camisa; sal con ella un rato más, después intenta lo de la camisa otra vez. A menudo el tema es sólo que ella necesita más práctica de despertar la adaptación a la regeneración de una mujer durante la estimulación sexual que precede al coito.

Crear Hielo

Si la RUM parece insuperable, solo haz Crea Hielo, enciende la luz, apaga la vela, revisa tu e-mail, ve a la cocina a hacer un sándwich, o saca un tablero y desafíala a un juego. La energía de esto está en su entrega sincera. Si tu te encabronas, eso demostraría que has sido afectado. Pero tu estás inafectado. Sólo apaga el circuito del despertar como si no fuera gran cosa y Crea Hielo sexualmente, entonces inténtalo otra vez en diez minutos.

Solamente vete a dormir

Ve a dormir si todo falla, ve a dormir con ella. Unas horas después, ambos se despertaran y tendrán sexo.

S3: Sexo

Puntos Clave

Siempre que el Aven abra un Set y comience el juego, él encontrara los mismos puntos clave en su viaje de encuentro al sexo.

Algunos puntos clave son:

- Abrir el Set
- Punto de enganche (ráfaga de IDIs).
- Falcarse
- "*¿Entonces desde cuando se conocen?*" (Opcional)
- Introducción al *kino* juguetón
- "*¿Te gustaría unirte*?" (Opcional)
- Ella se cualifica o te sigue de alguna forma
- Aísla a la Objetivo para construir comodidad
- Umbral de conformidad
- Beso
- Puente Temporal
- "*Tu amiga y yo nos gustamos, ¿estas en onda con eso?*" (Opcional)
- Cambio a un lugar C2
- Cambio a un lugar de seducción
- Superación de la RUM

Los puntos clave son importantes porque deben ocurrir todos en un mismo punto en cada Set. Si tu juego no está donde quieres que esté, imagina cada punto clave que te está dando mayores problemas y después enfoca tus esfuerzos de la práctica en dicha área.

Puntos Muertos

Cada Aven tiene Puentos Muertos, que son parte de su juego que actualmente le están causando problemas. Incluso los mejores artistas venusianos tienen Puentos Muertos y serán impacientes al discutirlos para descubrir las nuevas ideas para superarlas. De hecho, si alguien es siempre reacio a discutir sus Puentos Muertos, entonces esa persona no es probablemente un Aven por completo, sino keyboard jockey.

Siempre que tu juego alcance un nuevo nivel, te confrontarás con nuevos desafíos y nuevos Puentos Muertos. Este proceso nunca está acabado - la frustración aumenta a menudo con tu habilidad, y muchos no tendrán la paciencia para practicar las artes venusianas a la perfección. A los que lo hagan, irán a estropearlo.

Repaso Del Capítulo

- Usualmente toma de 4 a 10 horas construir confort antes de que una mujer este lista para tener sexo. Esto es conocido como la R*egla de las Siete Horas.*

- Besarse es un constructor de confort. A través de la práctica es posible aislar y besar chicas consistentemente luego de tan solo 20 minutos después de haber abierto un Set.

- La locación C2 es cualquier locación constructora de confort que está separada de la locación de encuentro y la locación de sexo.

- Moverse de una locación de confort a otra se llama *saltar*. Hay dos maneras de salta: *balancearse* y el *Puente Temporal*.
- *Balancearse* es el acto de dejar un lugar e ir a otro en ese momento.

- Si te balanceas, obtén su número primero. De esa forma después no parecerás estar conformándote con el número si el balanceo no funciona.

- Un *Puente Temporal* es un acuerdo para verse en una siguiente cita. Es una movida opcional en tu juego que sólo juegas si no puedes seguir el plan de juego estándar de balancearte con ella para comer o eventualmente sexo.

- Tener un juego sólido es más importante que obtener números. Un juego sólido genera números sólidos.

- Es importante que practiques tu juego y que obtengas muchos números. Cuando tengas 5 o 10 números para llamar, estás menos propenso a preocuparte por si *no resulta*. Ningún número en especial se vuelve importante para ti, lo cual es exactamente la actitud correcta.

- Luego de que obtengas el número de teléfono de una chica, quédate y conversa por unos minutos más con ella.

- Ten el hábito de revisar tus números y llamarlas solo para conversar o invitar a la chica a cualquier actividad que estés haciendo.

- Muchas chicas te van a fallar (te harán cuelgues) cuando las llames. Esto no tiene que representar *un gran problema*. Simplemente sigue trabajando en tu juego y mantén tu ciclo de llamadas. El juego es una combinación de habilidad (lo cual requiere práctica) y suerte (lo cual requiere oportunidad al azar). Tanto la habilidad como la suerte aumentan a mayor cantidad de números con los cuales practicar.

- Si estas obteniendo números, pero no sexo, es útil practicar las citas de una forma estructurada. Diseña un plan de cita que puedas repetir una y otra vez para practicar.

- Construye la logística más útil en la cita. Diseña tu plan dentro de las siete horas. Diseña y pon énfasis en los cambios de lugar. Diseña tu plan de manera de que ella termine en tu casa.

- La locación C3 es una locación constructora de confort dentro de la locación de sexo, como tu sala de estar o tu jacuzzi.

- Una locación de sexo está primariamente marcada por su privacidad y debería estar cerca o en proximidad con una locación C3. Usualmente es tu cuarto.

- Una vez que pasas de C3 a S1 (full kino, apasionamiento y excitación), has cruzado el punto de no retorno. Ella tendrá *remordimiento de comprador* si haces esto demasiado rápido, antes de que se haya construido suficiente confort.

- *La resistencia de último minuto* es un miedo que experimentan las mujeres antes de tener sexo, es similar a la forma en la que el hombre experimenta ansiedad de acercamiento. Es tu responsabilidad aliviarla de este remordimiento y llevarla con éxito a través de este proceso.

- Generalmente la RUM de una mujer está grandemente aumentada como resultado de la debilidad de tu juego. Mejorando tu juego, también reduces la RUM como problema.

- Otras técnicas para combatir la RUM son *señales de resistencia*, congelamientos y persistencia.

- *Los puntos clave* son puntos en el juego, tales como abrir o aislar, que siempre deben estar presentes en cualquier Set que lleve a tener sexo.

- *Los puntos muertos* son partes de tu juego que actualmente te están causando problemas. Todos los artistas venusianos tienen puntos muertos.

¡Felicitaciones!

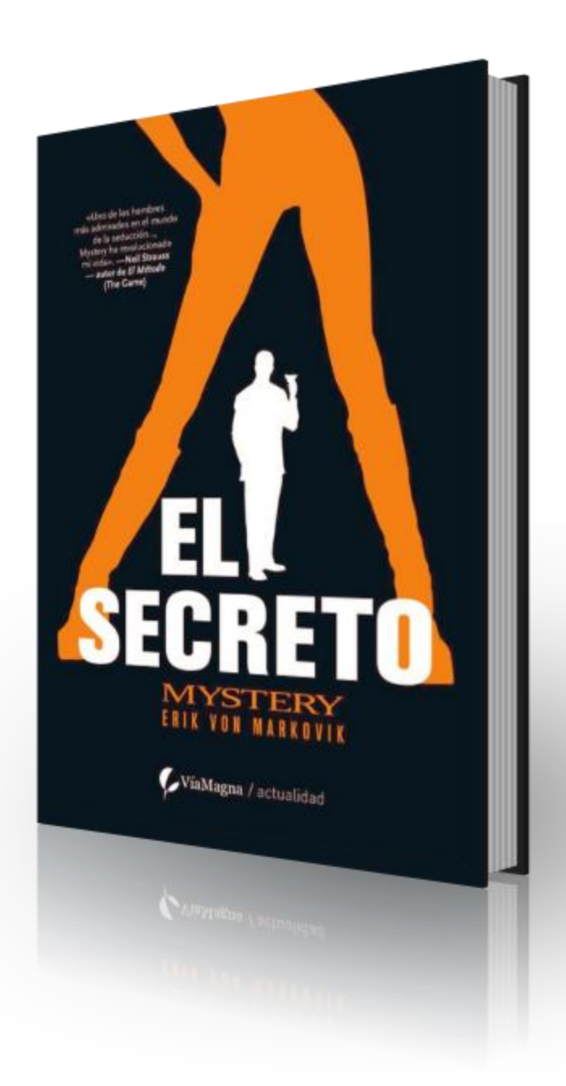
Has terminado el Manual de las Artes Venusianas del Mystery Method. Ahora estás armado con una de las mejores informaciones, tácticas, estrategias y conocimientos que la comunidad de seducción puede ofrecer.

Hemos puesto bastante de nuestro corazón y alma en esto. Un par de nosotros hemos renunciado a nuestros empleos o tomado permisos para investigar y perfeccionar este manual. Creo que hemos entregado más de lo que hemos cobrado por este libro. Así que os lo pido de nuevo – Por favor no compartais esto. Obviamente, puedes hacer lo que quieras, pero ponte en mis zapatos... si hubieras pasado la mayoría de tu vida adulta desarrollando y perfeccionando algo, y quisieras compartirlo con el mundo, no querrías que otros detengan tu habilidad de obtener ganancias de eso.

No somos una compañía dentro de Fortune 500. Somos un par de chicos tratando de hacer mejor la vida para nosotros y para nuestros fans. Es más, si compras una copia, serás elegible para actualizaciones gratuitas en la siguiente versión y con descuentos cuando salga.

Con Cariño,

Mystery


EL
SECRETO
MYSTERY
ERIK VON MARKOVIK
VíaMagna / actualidad